SCIENCE & VIE

N° 48

ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

TAPIS VERT

VOS CHANCES DE GAGNER

ÉCHECS

UN SIÈCLE DE CHAMPIONNAT DU MONDE

SPÉCIAL NOËL

250 JEUX TESTÉS (OU DÉTESTÉS) : LE GUIDE COMPLET

20 MACHINES D'ÉCHECS POUR PETITS CHÈQUES

21 IDÉES-CADEAUX POUR ACCROS DE MICRO

M 2543 - 48 - 25,00 F

La collection JEUPLAY se compose de coffrets et pions en bois naturel

SHOOT

PYRAMIDE

4 × 4 AFRICAIN

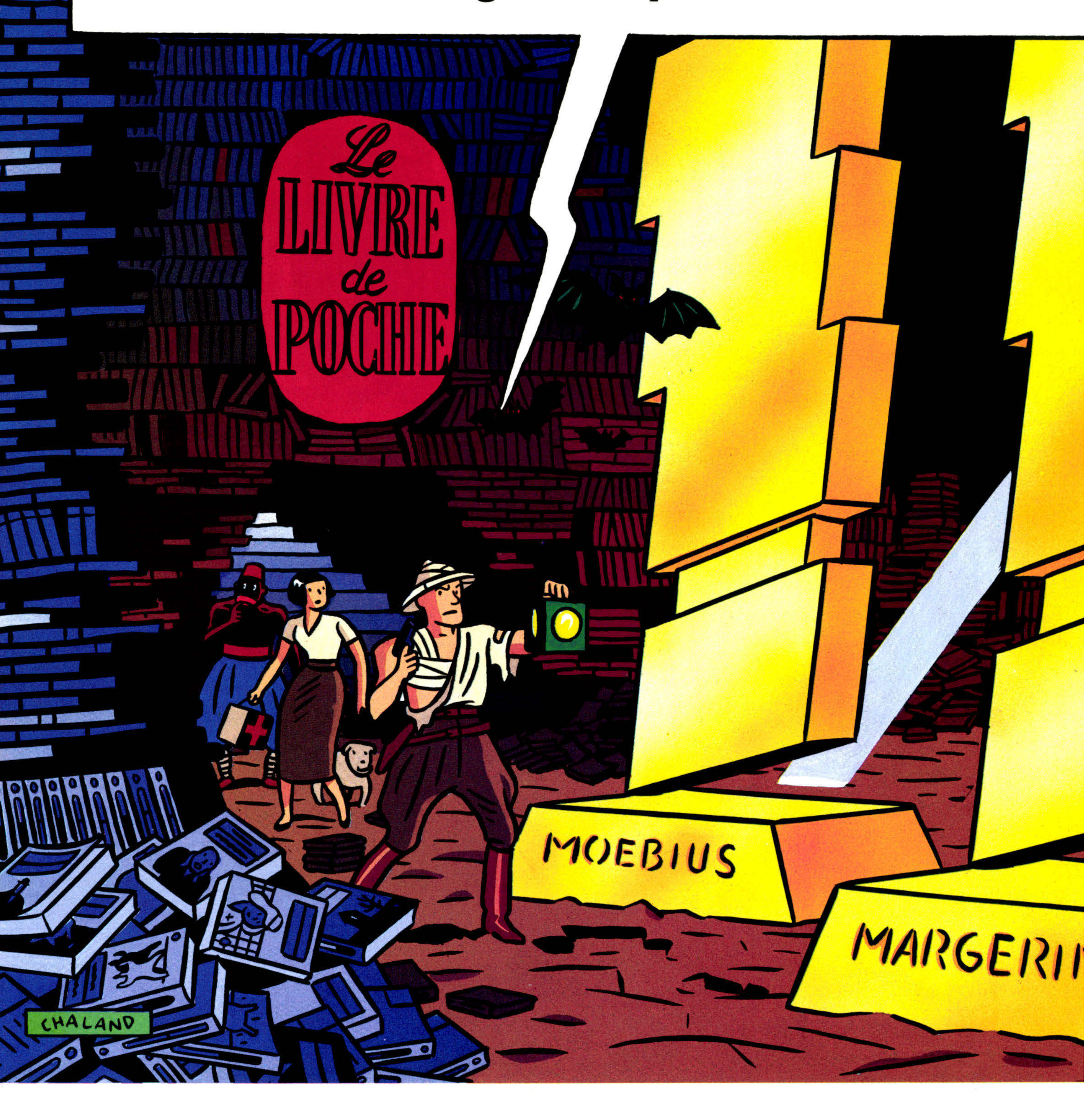
PAX

COLLECTION JEUPLAY

EN BOIS NATUREL

JEU DE TROIE

Dimension du coffret ouvert : 44 × 30 cm
facile à ranger



Mille millions de bouquins ! La bande dessinée entre par la grande porte dans le monde du livre. A partir de maintenant, et sur un rythme de plusieurs titres par mois, tous les grands de la bande dessinée vont paraître au Livre de Poche... Les grands classiques, les grands d'aujourd'hui, les grands de demain.
Au format Livre de Poche, *mais in extenso et sans réduction des images.* ***Avec la qualité Livre de Poche*** *: entièrement en couleur avec présentation et commentaires des meilleurs spécialistes.* ***Au prix Livre de Poche*** *: de 20 à 30 F.*
Retrouvez, offrez, découvrez, collectionnez : jamais encore autant de grandes signatures n'auront été réunies sous une forme aussi pratique et aussi abordable.

lessinée dans le temple du Livre de Poche !
BILAL
GILLON
L'INCAL NOIR
Jodorowsky
Moebius
Radio Lucien
Frank Margerin
LÉON VAN OUKEL
S'EN TIRE TOUJOURS
WIM T. SCHIPPERS
THEO VAN DEN BOOGAARD
Le Tendre
Rossi
LÉA
Les errances de Julius Antoine
Collection
La bande dessinée du Livre de Poche.
Le LIVRE de POCHE

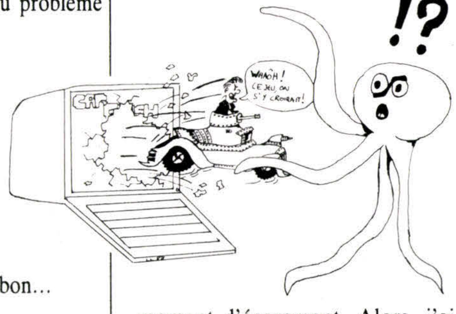
LE JOURNAL DE JESSIE

CRYPTARITHME

Tiens, voici la solution du problème de Jean-François Golay :

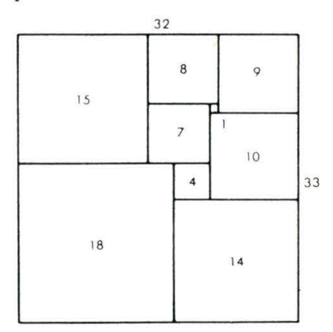
```
      1 3 9 6
  ×   1 4 3 7
  -----------
      9 7 7 2
    4 1 8 8
  5 5 8 4
1 3 9 6
-------------
2 0 0 6 0 5 2
```

Vous aviez trouvé? Ah, bon...



JESSIE HONTE...

Quoi? Qui a dit qu'il était impossible de construire un rectangle avec des carrés tous différents? Moi? Heu... vous êtes sûrs? Dans le dernier numéro? Oh, ça doit être une erreur d'impression! Car c'est pas parce qu'un lecteur me l'avait soufflé que j'aurais affirmé une chose pareille! Bien sûr que c'est possible... tout le monde sait ça depuis longtemps! La preuve :

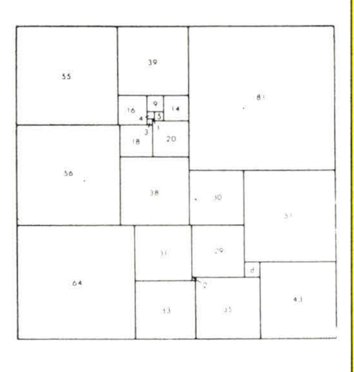


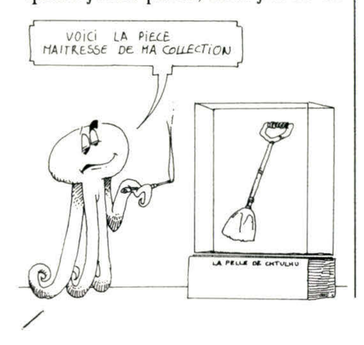
On peut même construire ainsi un carré, contrairement à ce que pensait le grand Dudeney. Vous voyez, il n'y a pas que moi qui me trompe!

Et puis, si vous m'avez innondée de votre méprisante ironie, reconnaissez que vous n'avez pas trouvé ça tous seuls!

Vous avez tous pompé dans le superbe bouquin de Martin Gardner *Problèmes et divertissements mathématiques* (tome 2, Ed Dunod). J'étais pourtant tombée dedans quand j'étais petite, mais j'ai eu un moment d'égarement. Alors, j'ai repris mes classiques et je vous livre ce que j'y ai trouvé:

Le premier "carré des carrés" a été découvert par William T. Tutte, professeur à l'Université de Cambridge vers 1936-1938 avec trois étudiants. L'étude reposait sur l'analogie avec la théorie des réseaux électriques!... Leur carré de 175 unités de côté pouvait être partagé en 24 carrés, tous de dimensions différentes. Le voici :





Longtemps on a cru que cette solution était la solution minimum. Depuis, on a trouvé mieux : En 1978, A. Duijvestijn, mathématicien hollandais parvenait à réduire le découpage d'un carré en 21 carrés plus petits tous différents. Aux amateurs de puzzles, je laisse le soin de procéder à l'opération inverse, beaucoup plus simple, qui consiste à reconstituer le carré de A. Duijvestijn de 112 unités de côté à l'aide de ses 21 carrés élémentaires de côtés respectifs : 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 15, 16, 17, 18, 19, 24, 25, 27, 29, 33, 35, 37, 42, 50.

Aux collectionneurs, je signale que si l'on taille le plus petit des 21 carrés de façon qu'il ait 1 cm de côté, le puzzle reconstitué aura 56 cm de côté, ce qui reste convenable. Je vous donnerai la solution dans le prochain numéro.

Ah, un dernier mot tout de même pour signaler que le problème doit se résoudre avec un nombre fini de carrés de côtés mesurés par un nombre entiers. on connaît évidem-

SOMMAIRE 48

SPECIAL NOEL

échecs: 20 machines pas chères .... **p. 18**
par Pierre Nolot
le guide de tous les jeux .... **p. 46**
idées-cadeaux pour accros de la micro .... **p. 78**
par Michel Brassinne

JEUX & JOUEURS

infos : go, othello, bridge, Tapis Vert .... **p. 7**
magazin: les nouveaux jeux au banc d'essai .... **p. 11**
un siècle de championnat du monde d'échecs: de Steinitz à Kasparov .... **p. 21**
par Thierry Paunin
Le match des 2 "K" .... **p. 28**
par Thierry Paunin et Nicolas Giffard
concours .... **p. 32**
Mega : Norjane .... **p. 94**
par Didier Guiserix et Christophe Phallipou
avis .... **p. 121**

STRATEGIES

côte à côte .... **p. 92**
par François Pingaud
grands classiques .... **p. 106**
échecs par Nicolas Giffard
Scrabble par Benjamin Hannuna
dames par Luc Guinard
bridge par Freddy Salama et Philippe Soulet
go par Pierre Aroutcheff
tarot par Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman
backgammon par Benjamin Hannuna
Othello par Marc Tastet

LUDOTHEQUE

jeu en encart: sortez les flingues .... **p. 96**
par Dominique Tellier
encart .... **p. 97 à 104**

CASSE-TETE

championnat de France des jeux mathématiques .... **p. 37**
réussite .... par Bernard Myers **p. 40**
récréation .... par Bernard Myers **p. 42**
nombres croisés .... par Claude Abitbol **p. 45**
profondeurs X .... par Philippe Fassier **p. 64**
mixed grille .... par Louis Thépault **p. 66**
la corde a sauté .... par Philippe Fassier **p. 69**
jeux de lettres .... par Benjamin Hannuna **p. 70**
ludoquiz .... par Benjamin Hannuna **p. 90**
post-scriptum .... **p. 120**
solutions .... **p. 124**

MICRO

par Michel Brassinne, avec la collaboration de Francis Piault et Jean-Marc Dessal
micro-climats .... **p. 73**
Ninja: la solution .... **p. 76**
Colonial Conquest .... **p. 80**
jeux pour micros .... **p. 82**
basic: Evasion .... **p. 86**

photo de couverture : Sipa-Press

Entre la couverture et la page 1 se situe un encart "abonnement" de 2 pages. Diffusion: vente au numéro France métropolitaine.

ment le “rectangle d’or” construit par une infinité de carrés disposés en spirale, chacun d’eux, à partir du plus grand égal au petit côté du rectangle, ayant un côté égal à $\frac{2}{1+\sqrt{5}}$ (l’inverse du nombre d’or) fois celui du précédent.
Merci tout de même à Guillaume Schmidt de Luzarches de me l’avoir rappelé. Mais je lui ferai partager mon bonnet d’âne pour avoir affirmé que “c’est le seul moyen d’obtenir des rectangles à partir de plusieurs carrés tous différents”. Voir plus haut!

BEAU CLASSIQUE

Non mais dites-donc, je ne vais tout de même pas récompenser ceux qui m’ont envoyé la solution d’un problème... dont je donnais la source! Mais ils ont droit à tous mes remerciements!
Oui, il fallait trouver un million d’entiers consécutifs ne contenant aucun nombre premier.
Soit un nombre entier n. Considérons sa factorielle, n! égale à $1 \times 2 \times 3 \times ... \times (n-1) \times n$. Evidemment n! + 2 est divisible par 2, n! + 3 est divisible par 3... n! + n est divisible par n. On vient d’obtenir (n-1) entiers consécutifs non premiers.
Pour en avoir un million, “il suffit” de prendre ici n-1 = 1 000 000. Et l’on aura:
1 000 000 1! + 2 divisible par 2
1 000 000 1! + 3 divisible par 3
et...
1 000 000 1! + 1 000 000 1 divisible par 1 000 000 1.
PS: Le premier qui arrive à calculer 1 000 00 1! de tête gagne mon admiration la plus totale!

Oui, la preuve... Tous ceux dont le dessin est publié ici gagneront un abonnement d’un an. De même que ceux dont j’ai retenu le jeu ou le casse-tête. Qu’est-ce qu’on dit à Mamie Jessie ?

36-15 JEST

CARCRASH... ET LES PIRATES

Le mois de septembre n’aura pas été favorable à notre serveur 3615JEST, sur lequel se déroule notre jeu Carcrash. Il a en effet été victime de pirates. Eh oui! Et plus encore, de véritables saboteurs! Quelques-uns d’entre eux avaient en effet découvert un mot clef permettant de modifier le code secret qui autorise l’accès aux MS (les “Mobiles de Survie” de Carcrash). Ils en changeaient le code, empêchant par-là même son vrai propriétaire de l’utiliser à nouveau. Pis encore, ils lançaient le véhicule sur le terrain avec un blindage réduit à néant, ce qui entraînait sa destruction rapide. Ruinant ainsi les heures de jeu de très nombreux joueurs et toutes les victoires accumulées.

Après avoir trouvé la faille, nous avons peu à peu reconstruit tous les MS des utilisateurs qui se sont fait connaître. Aujourd’hui Carcrash a su regagner la confiance des utilisateurs et demeure à nos yeux un des grands jeux interactifs que l’on peut pratiquer sur Minitel.

Jamais nous n’accepterons ceux qui, par dépit ou par plaisir de nuire, sabotent délibérément un jeu, au risque d’en priver la majorité! C’est vraiment nul. Nous connaissons les responsables de ces actions, leurs noms et adresses. Nous avons choisi de ne pas faire intervenir “l’artillerie lourde”, c’est-à-dire la justice. Il faut dire que les peines encourues pour le sabotage d’un réseau ou même sa simple pénétration sont dissuasives, pour ne pas dire gravissimes: saisie du matériel et amendes pouvant atteindre 100 000F! Nous avons choisi de “passer l’éponge”... cette fois-ci!

Nous préférons compter sur les utilisateurs eux-mêmes. Si vous découvrez une faiblesse permettant une tricherie, prévenez-nous. Cela permettra à tous de jouer sur un pied d’égalité. Pour cela, il suffit de laisser un message dans notre boîte aux lettres, portant le nom de J&S (3615 JEST, 6 ENVOI pour entrer dans les boîtes aux lettres). La récompense sera de 100 000 $ dans le jeu Carcrash! De quoi jouer pendant des semaines!

Rappel pour les malheureux qui n’ont jamais goûté à Carcrash:

Pour se connecter sur le jeu Carcrash, il suffit d’allumer son Minitel, de décrocher son téléphone et de composer 3615. Dès qu’un sifflement aigu se fait entendre, appuyez sur la touche Connexion/Fin du Minitel. Tapez JEST puis sur la touche ENVOI. Vous y êtes!

Après vous être construit un “Mobile de Survie” (MS) en répartissant 1 000 points en blindage, vitesse, contenance du réservoir, nombre de roquettes (standards et “+”) et nombre de mines, vous serez prêt à affronter la terrible plaine de Carcrash. Une fois sur le terrain, les commandes d’action sont les suivantes:

CONDUITE
A +ENVOI.........Arrêt du MS.
V +ENVOI.........Remise en route du MS.
D +ENVOI.........Tourner à droite de 15 degrés.
G +ENVOI.........Tourner à gauche de 15 degrés.
G ou D suivi d’un multiple de 15: virage (ex: D180)
ENVOI ENVOI......Nettoyage du pare-brise.
REPETITION.......Touche “panique” (pour simuler la connexion sur l’annuaire électronique! Retour au jeu par SOMMAIRE).

INSTRUMENTS DE BORD
B +ENVOI.........Active la boussole.
R +ENVOI.........Active le radar (o“store”, *“adversaire”, !“tunnel”).
P +ENVOI.........donne la position (ex: N 123 O 45)
C +ENVOI.........donne le cap en degrés.
K +ENVOI.........jauge de réserve de kérosène.
I +ENVOI.........identifie un MS adverse par son pseudo.
E +ENVOI.........donne l’état du MS.

COMBATS-CONTACTS.
F +ENVOI.........lance une roquette standard.
FF +ENVOI........lance une roquette + (plus puissante).
M +ENVOI.........largage d’une mine standard.
MM +ENVOI........largage d’une mine +.
ENVOI............met en mode communication. Il suffit alors de taper un message et de finir par ENVOI pour que tous les joueurs connectés puissent le lire.
T +ENVOI.........met en mode “transaction” lorsque vous êtes proche d’un autre MS. Cette procédure permet d’échanger, d’acheter ou de vendre le matériel dont vous disposez.

Pour entrer dans un “store”, il vous suffira de vous diriger droit dessus. A l’intérieur, vous pouvez jouer et gagner des dollars, afin de mieux équiper votre MS. Pour utiliser les tunnels, vous devez nécessairement posséder une clé spéciale, le “tube-key” (dans tous les bons stores de Carcrash!).

Si vous avez le moindre problème, laissez un message dans la boîte aux lettres de J&S (son nom est J&S). Bonne route!

36-15 JESSIE

TEL LE PHENIX!

Comme vous vous en êtes sans doute rendu compte, depuis quelques mois, JESSIE, notre premier serveur, ne tourne plus que sous une forme réduite: des jeux et la messagerie directe, mais sans actualité, sans petites annonces, sans création... Bref, sans mise à jour, Jessie ancienne formule est au point mort. Mais nous préparons un nouveau JESSIE tout neuf, encore plus beau, plus convivial... A suivre!

CHAMPIONS

Jean-Paul Ralle (à gauche) emporte le titre de champion de France pour la troisième fois.

OTHELLO

Deux innovations cette année pour le championnat de France d'Othello : d'abord, la phase finale a eu lieu à Toulouse, et non à Paris comme les années précédentes, ensuite elle a duré deux jours au lieu d'un.

Vingt-cinq joueurs (dont tous les meilleurs Français) sélectionnés lors d'éliminatoires régionales se sont donc retrouvés dans la "ville rose" les 24 et 25 octobre. Ils se sont affrontés en onze rondes au système suisse suivies d'une finale au meilleur des trois parties (à raison de 25 minutes par joueur et par partie).

Dès le soir du premier jour, il n'y avait plus d'invaincus, Philippe Juhem et Paul Ralle étant en tête avec 6 points sur 7 devant Bruno Guyon, Didier Piau, Jean-François Puget et Marc Tastet à un point. Il était alors clair que les deux finalistes se trouvaient parmi ces six joueurs.

Avant la dernière ronde, Philippe Juhem et Paul Ralle avaient encore un point d'avance sur leurs poursuivants, mais tous deux perdaient leur onzième partie et étaient rejoints à la première place par Didier Piau et Jean-François Puget. Il fallait donc recourir au départage (le total des pions) pour désigner les deux finalistes : Paul Ralle et Didier Piau.

Paul Ralle l'emportait en deux parties 39-25 et 41-23, et enlevait ainsi le titre de champion de France pour la troisième fois en quatre ans. Il représentera donc la France au championnat du monde à Milan, en compagnie de Bernard Daunas vainqueur du Grand Prix (tournoi réunissant les huit meilleurs joueurs de l'année) et d'un troisième Français qui sera désigné par le tournoi des prétendants, puisque cette année chaque pays pourra envoyer trois représentants au championnat du Monde.

M.T.

BRIDGE

Les championnats du monde de Bridge se sont déroulés cette année à Ocho Rios (Jamaïque) du 11 au 24 octobre.

Les Etats-Unis remportent le championnat open (Bermuda Bowl) avec 354 points en 176 donnes devant la Grande-Bretagne, 296 points.

L'équipe américaine était composée de Martel, Stansby, Hammam, Wolf, Ross, Laurence, et le capitaine Morse.

L'équipe britannique était formée de Forrester, Kirby, Amstrong, Sheeman, Flint, Brock, et le capitaine Friday.

Les Britanniques se sont révélés de redoutables rivaux sans se laisser jamais vraiment distancer. A 16 donnes de la fin, ils revenaient à 14 points des Américains. Le suspense restait donc entier dans la dernière séance, mais les Européens s'effondraient sur les dernières donnes.

Les championnats Dames (*Venice Cup*) voient la victoire de l'équipe américaine devant l'équipe française par 251 points à 219 points.

L'équipe française comptait dans ses rangs Mmes Bessis, Bordenave, Chevalley, Cronier, Gaviard, Willard et était conduite par le capitaine Gérard Leroyer.

L'équipe américaine était formée de Mmes Wei, Raden, Andreas, Palmer, Chambers, Bjerkan, capitaine, Carol Sanders.

GO

Lyon 17-18 octobre. Pierre Colmez n'a pas de chance contre Moussa. Pour la quatrième fois finaliste, il n'a pas encore réussi à décrocher le titre !

Tout a commencé à Montpellier où André s'est facilement qualifié, remportant ses huit parties. Pour la deuxième place qualificative, il a fallu un play-off pour départager Frédéric Donzet et Colmez. Ce play-off s'est disputé pendant le Congrès Européen de Grenoble, où Fred a obtenu une bonne 3e place, mais n'a pas réussi à courir les deux lièvres à la fois.

Quatrième édition donc, entre deux adversaires qui se connaissent parfaitement.

Les points forts de Comez : rapidité de calcul, aptitude à se sortir de situations difficiles. Son point faible : sa tendance à se mettre lui-même en position difficile.

Les points forts de Moussa; supériorité théorique et technique, une excellente vision globale du jeu, la précision de ses coups. Son point faible : une tendance à commettre de grossières bévues.

Les points communs : un optimisme à toute épreuve et une grande combativité. Tout cela donne des parties invariablement spectaculaires et... difficiles à comprendre pour les spectateurs et quelquefois les joueurs eux-mêmes, tant les complications latentes sont difficiles à évaluer et les rebondissements inattendus.

C'est ainsi que pendant presque toute la première partie, les spectateurs, dans leur quasi-totalité, croyaient en la victoire de Colmez et se sont même demandés à plusieurs reprises pourquoi André n'abandonnait pas.

Les mêmes n'ont pas cessé de surestimer l'avantage de Moussa dans la deuxième partie.

P.A.

RUBIK'S MAGIC

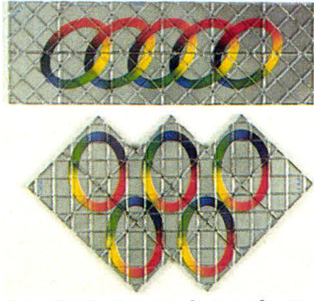
Le représentant français, Jean-Pierre Truong (à gauche).

Samedi 26 septembre, Cité des Sciences de La Villette, avait lieu le 1er championnat de France de Rubik's Magic.

Une quinzaine de participants (de 13 à 45 ans) s'affrontèrent dans plusieurs épreuves de rapidité. Jean-Pierre Truong, de Marseille, l'emportait... suivi de son frère, Robert. Ce titre le désignait pour participer à la finale du championnat du monde, le week-end suivant à Londres, finale qui regroupait 12 champions de différents pays.

L'Allemand Sven Voss (9 ans!!) l'emportait de justesse devant le Britannique Ben Fawcett et l'Australien Tobby Watson. Jean-Pierre Truong se classait quatrième.

Le premier prix (25 000$ US), fut remis en personne par Erno Rubik, venu de Budapest à cette occasion.



Les championnats du monde se déroulaient sur le nouveau Rubik's Magic à 12 faces.

1. e2-e4, 1. 33-29... Voulez-vous jouer aux Échecs ou aux Dames ? De toute façon, gare à Agafanov !

LE DEFI PULLMAN

Du 21 novembre au 2 décembre, Wladimir Agafanov, Grand Maître international de Dames et Maître national d'Echecs, lance un défi journalier (parfois deux) à trente joueurs de chaque discipline, en simultanée. Cet événement national (Paris, Dijon, Lyon, Nice, Marseille, Montpellier, Bordeaux, Deauville, Rouen, Roubaix) est patronné par la FFE, la FFD, et organisé par l'ADES et Pullman.
Pour tout renseignement : ADES, 4, rue du Parc, 92300 Levallois-Perret. Tél : (1) 47 37 15 57.

MULTIJEUX 88

Ce "championnat de France du joueur le plus complet", limité l'an dernier à une seule compétition pendant le Festival des jeux de Cannes, se régionalise avant de se terminer par une finale nationale.

Les demi-finales régionales du Multijeux 88 seront au nombre de quatre. Pour vous inscrire, écrivez d'urgence à "Multijeux 88", Agence France Jeu, 76 boulevard de Magenta, 75010 Paris.

Attention, vous n'avez pas forcément intérêt à vous inscrire en priorité à des jeux dont vous êtes des experts. Peut-être est-il plus rentable pour vous de concourir là où les autres sont encore moins expérimentés que vous !

Rappelons que le championnat Multijeux porte sur plus de vingt jeux répartis en trois catégories : stratégie pure, probabilités et stratégie, combinatoire et stratégie.

Vous devez participer à un minimum de cinq épreuves, et un maximum de dix, mais seuls les cinq meilleurs scores seront pris en considération. Les jeux au programme du Multijeux 88 ne sont pas encore tous arrêtés au moment où nous écrivons ces lignes. En vous inscrivant, vous recevrez le règlement complet.

Disons que sont sûrs, évidemment, les grands classiques : Dames, Echecs, Go, Belote, Scrabble, Tarot, Minibridge, Othello, Master Mind, mais aussi Backgammon qui ne figurait pas l'an dernier.

Et que s'y ajouteront un certain nombre de jeux parmi ceux du Multijeux 87, mais aussi probablement des nouveaux, en particulier des jeux de connaissances.

GAMES DAY: LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITE

Très pluraliste à ses débuts, la plus importante manifestation anglaise se spécialise, chaque année un peu plus, dans les jeux de simulation. Ce qui se traduit en fait par "dans les jeux Games Workshop". Les stands d'autres éditeurs se font rares, laissant surtout la place aux associations de jeu de rôle grandeur nature, aux fabricants d'accessoires, armes de latex et masques, ou aux petits éditeurs ne présentant souvent qu'un seul jeu (on pouvait ainsi découvrir *Mega*, un jeu d'origine suédoise, sur un thème d'heroic-Fantasy, sans aucun rapport avec notre *Mega* à nous), ainsi que 3 wishes "3 souhaits", nouvel éditeur déjà distribué en Allemagne et qui ne demande qu'à séduire les Français avec quatre jeux de plateau aux thème proches des jeux de rôle (cimetière hanté, alchimiste, etc.). Enfin, plusieurs tables des jeux sont louées par des auteurs venus faire connaître leurs création, dans l'espoir d'être plébiscités et d'attirer l'attention des éditeurs.
Les deux nouveaux produits de Games Workshop, *Blood Bowl* et *Warhammer 40 000*, se disputaient la vedette sur les tables de démonstration.. Le premier, jeu de football américain mettant en lice des équipes de monstres plus coutumiers des donjons, devrait paraître sous peu en français. Le second, variante futuriste du jeu avec figurines Warhammer, mélange également les genres dans un jeu assez apocalyptique !
Au final, une manifestation toujours aussi animée, où les nombreux visiteurs français ont pu faire le plein de nouveauté, et se rassurer sur la santé du jeu de simulation chez nos voisins.
D.G.

Blood Bowl : Donjons & Football... américain. Argh !

ECHECS EN BREF...

• Amsterdam (fin août). Slim Belkhodja réalise sa 3e norme de Maître International et va ainsi devenir le 17e MI Français.

• Budapest (26-30 septembre). Match de départage pour le Tournoi des Candidats. Le Hongrois Lajos Portisch élimine l'Anglais John Nunn sur le score de 3-1 (1-0, 1-0, 0,5-0,5, 0,5-0,5).

• Tilburg (PB- 15 sept-5 oct). Très forte édition 87 avec une moyenne Elo de 2623 (Cat 15). Deux faits marquants dans ce tournoi double ronde de 8 joueurs : la suprématie de Timman et la superbe remontée de Kortchnoï après un premier tour catastrophique.
1. Timman (PB) 8,5; 2. Nikolic (Y) 8; 3. Hübner (RFA); 4. Kortchnoï (CH) 7,5; 5. Youssoupov (URSS) 7; 6. Andersson (S) 6,5; 7. Sokolov (URSS) 6; 8. Ljubojevic (Y) 4,5.

• Tournoi des Candidats. Tirage au sort des matchs des Candidats qui auront lieu à Saint-John (Canada) le 23 janvier 1988.
Sokolov (URSS)-Spraggett (CAN)
Youssoupov (URSS)-Ehlvest (URSS)
Kortchnoï (CH)-Hjartarsson (ISL)
Short (ANG)-Sax (H)
Timman (PB)-Speelman (ANG)
Seïrawan (USA)-Vaganian (URSS)

LOUIS THEPAULT

TAPIS VERT

Aussi facile, pas plus cher et plus souvent ! Le petit frère du Loto, Tapis vert, vous permet de jouer tous les jours. Mais que pouvez-vous espérer gagner ?
Nous avons pris nos calculettes...

TAPIS VERT — Gagnez 1000 fois la mise !

TABLE À 2 F — TABLE À 10 F — TABLE À 50 F

TABLE À 5 F — TABLE À 20 F — TABLE À 100 F

Nombre de tirages consécutifs : 1 3 7 (Un tirage chaque jour)
La mise de chaque table est indiquée pour 1 tirage.
Elle est multipliée par le nombre de jours auquel vous participez.

COMMENT JOUER :
1. Choisissez une ou plusieurs tables de jeu (à chaque table correspond la mise indiquée).
2. Sur les tables choisies, COCHEZ 4 CARTES : un seul pique, un seul cœur, un seul carreau, un seul trèfle.
3. Cochez le nombre de tirages auquel vous voulez participer.

RÉSULTATS :
– Tirage chaque jour en direct à la télévision.

GAINS :
– Si vous avez coché sur une table les 4 cartes tirées, vous gagnez 1000 fois la mise journalière de cette table.
– 3 des cartes tirées : 30 fois la mise.
– 2 des cartes tirées : 2 fois la mise.

SLNLN

Ce bulletin est uniquement destiné à la lecture de votre jeu sur un terminal de la SLNLN. Il permet d'obtenir un reçu contre le versement des mises. Ce reçu devra être présenté pour le paiement des gains.

Dernier né de la Société de la Loterie Nationale et du Loto, Tapis Vert (voir ci-dessus feuille de jeu) vous propose chaque jour de deviner parmi trente-deux cartes, les quatre qui sortiront au tirage télévisé en direct le soir même. Ces quatre cartes sont tirées à raison d'une pour chaque couleur (♠, ♦, ♥, ♣).

Si vous avez quatre bonnes cartes, vous recevez 1 000 fois votre mise.

Si vous avez trois bonnes cartes, vous recevez 30 fois votre mise.

Si vous avez deux bonnes cartes, vous recevez le double de votre mise, votre mise pourant être choisie parmi l'une des six possibilités suivantes : 2 F, 5 F, 10 F, 20 F, 50 F, 100 F avec cumul autorisé et option d'abonnement pour 3 ou 7 tirages consécutifs.

VOTRE PROBABILITÉ DE GAIN

Sur les 8^4 = 4 096 combinaisons possibles, une seule comportera les quatre cartes du tirage ($C_4^3 \times 7$), soit 28, comporteront trois bonnes cartes; ($C_4^2 \times 7^2$), soit 294, comporteront deux bonnes cartes; ($C_4^1 \times 7^3$), soit 1 372, comporteront une seule bonne carte, et ($C_4^0 \times 7^4$) soit 2 401, n'en comporteront aucune. Soit une probabilité de :

(294 + 28 +1) :4 096 = 7,88% de doubler au moins sa mise

(28 + 1) : 4 096 = 0,71% de récupérer au moins 30 fois sa mise

1:4096 = un peu moins de 2,5 chances sur 10 000 de recevoir 1 000 fois sa mise.

UN JEU HONNETE ?

Si vous jouez les 4 096 combinaisons différentes possibles, vous doublerez votre mise 294 fois, la multiplierez par 30, 28 fois et par 1 000, une fois. A raison des 2 F minimum par mise, pour 8 192 F, vous récupérerez en retour

(4 F×294 + 60 F×28 + 2 000 F × 1)= 4 856 F, soit 59,3% de vos mises.

Un peu moins de 60% des mises sont donc répartis entre les gagnants, la SNLNL empochant pour son propre compte 40% des enjeux destinés à couvrir ses frais de fonctionnement et venir en aide à certains organismes (?).

Cela dit, 60% reste un rapport convenable, même s'il est très loin de celui de la roulette, presque 99%, et la personne qui parie librement en évaluant ses chances de gain agit en toute connaissance de cause.

FAITES SAUTER LA BANQUE !

Si les 4096 tirages possibles sont équiprobables, cela n'est plus vrai quant au choix des cartes pour lequel intervient la notion de comportement du joueur. Une combinaison du type 7 ♠, 8 ♦, 9♥, V♣ sera-t-elle jouée aussi souvent que le carré d'As ? A la limite, si chaque jour, un parieur sur 500 s'amuse, par exemple, à jouer le carré d'As, la SNLNL devra débourser 1 000 F pour chaque tranche de 500 F perçus le jour où cette combinaison sortira. Mais voilà, de tels tirages ne se produiront pas tous les jours et, lorsque le tirage sera d'un type plus quelconque, il y aura au contraire sans doute moins des 60% théoriques des enjeux à redistribuer.

Il y a fort à parier que la SNLNL analysera la fréquence de certains types de combinaisons. Il serait d'ailleurs intéressant de connaître la part des gagnants à l'occasion de la sortie d'un carré. L'écart par rapport à la "normale" sera-t-il positif ou négatif ?

Problème: Au fait, quelle est la probabilité pour que, sur un an (365 tirages successifs), sorte au moins un carré, c'est-à-dire une combinaison formée de quatre cartes de même valeur ?

UNE MARTINGALE ?

Si on se fixe comme stratégie de jouer chaque jour la même combinaison et de doubler sa mise chaque fois que l'on perd, on finira par récupérer un bénéfice de 2 F pour la mise initiale minimale de 2 F, et cela, quel que soit le jour n où interviendra le gain pour au moins deux bonnes cartes.

Démonstration:

Le montant des mises jusqu'au jour n aura été de :

$2 \text{ F } (1 + 2 + 4 + \ldots + 2^{n-1}) = 2^{n+1} - 2$

La mise du dernier jour est 2^n. Avec un gain, on récupère deux fois sa mise soit 2^{n+1}, c'est-à-dire 2 F de plus que la somme totale des mises calculée ci-dessus. Tout cela est bien beau en théorie, mais imaginez un peu que le 10ᵉ jour, votre combinaison jouée chaque jour n'ait jamais eu deux cartes communes avec le tirage de chaque soir. Vous aurez dépensé $2^{11}-2$ = 2046 F pour espérer gagner 2 F !

Problème: Au fait, calculez donc la probabilité pour que votre combinaison, rejouée chaque jour, donne lieu au moins à un gain quelconque avant le 11ᵉ tirage. Le résultat devrait vous décourager de tenter ce genre de martingale ! Au bout de 20 jours, s'il n'y a pas de gain, vous aurez déboursé plus de 2 000 000 F.

Deux autres problèmes

1. Sur un an, il est fort probable qu'il y ait au moins une combinaison qui sorte deux fois ou plus. Quelle est cette probabilité ?

Au bout de combien de tirages, cette probabilité devient-elle supérieure à 50% ?

2. Sur vingt ans, c'est-à-dire 365,25×20 = 7 305 tirages successifs, on peut s'attendre à ce que chacune des 4 096 combinaisons possibles sorte au moins une fois. Est-on vraiment si sûr ? Quelle est donc la probabilité pour qu'après vingt ans, il reste encore au moins une combinaison qui ne soit jamais sortie ?

Solutions dans le prochain numéro. N'hésitez pas à nous faire part de vos résultats, de vos suggestions de problèmes...

MIEUX QUE LE LOTO ?

Comme pour le loto, le principe du jeu reste le même : choisir au hasard quatre cases parmi les trente-deux proposées, l'obligation de jouer une case par ligne ne constituant pas en soi une différence fondamentale vis-à-vis de ce principe.

En revanche, le principe de la redistribution des gains est totalement différent. Au Loto, ils dépendent de la totalité des sommes mises en jeu et du nombre des gagnants à chaque rang : les rapports ne sont connus que le lendemain ou le surlendemain. Ainsi, avec six bon numéros, selon que vous serez nombreux ou non à toucher le gros lot, vous pourrez gagner entre 100 000 F et plus de 10 000 000 F !

A Tapis Vert, au contraire, votre gain ne dépendra que de votre mise, indépendamment du montant global des enjeux et du nombre des gagnants. A l'extrême limite, l'ensemble des gains pourrait même dépasser certaines fois le montant des enjeux (voir "Faire sauter la banque").

Autre différence importante sur l'espérance des gains et l'espérance de gagner. Au Loto, on peut espérer gagner jusqu'à environ un million de fois sa mise alors qu'à Tapis Vert, le maximum est de mille fois. La part des enjeux répartie entre les gagnants étant à peu près identique pour ces deux jeux, il s'ensuit qu'à Tapis Vert, l'espérance de gagner le minimum sera plus importante.

A Tapis Vert, la probabilité d'avoir au moins deux bonnes cartes est égale à 7,88% (avec rapport du double de sa mise).

Au loto, la probabilité d'avoir au moins trois bons numéros n'est que de 1,86% (avec gain de l'ordre de dix fois sa mise en moyenne).

En conclusion, par rapport au Loto, Tapis Vert c'est aussi facile, on peut jouer pour le même prix, on gagne plus souvent, mais ça rapporte moins gros.

ONISEP... QUI MAL Y JOUE!

J&S tenait son scoop dans l'enquête "Jouez à l'école" (n° 44) : la préparation d'une brochure ONISEP (Office national d'information sur les enseignements et les professions) sur les jeux à l'école. A présent disponible, cette brochure présente une radioscopie détaillée des expériences d'Echecs, de Dames, Scrabble et autre Go tentées dans les écoles et collèges. Véritable mine de renseignements, elle offre à tous les éducateurs et parents d'élèves un outil précieux pour la création de telles activités. Un coup de chapeau à Jean Uzan, secrétaire général de la CLE (Confédération des Loisirs de l'Esprit), auteur de ce "Jeu à l'école-Mode d'emploi".

Comment se la procurer : Brochure ONISEP n° 405 (datée de juin 1987).
- ONISEP, 46, rue Albert, 75013 Paris. Tél : 45 83 32 21
- Librairie ONISEP, 168, boulevard Montparnasse, 75014 Paris. Tél : 43 35 15 98
- Dans tous les centres d'orientation ONISEP départementaux.
- Auprès des conseillers d'orientation des collèges et des directeurs (-trices) d'écoles primaires.

T.P.

NOTEZ DEJA

Du 6 au 14 février 1988 : vous serez à Cannes pour le 3e Festival international des jeux.
Au programme : tournois et démonstrations de tous les grands classiques, mais aussi un salon des jeux et... sans doute de grandes surprises ! Suite au prochain numéro !

MINI-BRIDGE, ACCROCHE-COEUR

C'est à partir de ce slogan que s'est déroulée du 5 au 10 octobre dernier la Semaine nationale du Bridge. Plus de 600 clubs répartis dans les 28 comités régionaux de la FFB ont ouvert leurs portes, et 2 000 animateurs se proposaient d'apprendre au néophyte, par le biais du Mini-Bridge, les règles du jeu en 10 minutes ! Une gageure pas si folle qu'elle n'y paraît si l'on en juge par les 8 000 nouvelles inscriptions annoncées par la Fédération. Une expérience à méditer pour les autres disciplines. La première simultanée de Mini-Bridge est d'ores et déjà annoncée pour fin décembre.

T.P.

MAH-JONG

La Fédération française de Mah-Jong est née !
Déjà des tournois interclubs se disputent d'Angers à Toulouse, et des programmes informatiques circulent.
Des démonstrations se déroulent à la Librairie l'Impensé radical, (1, rue de Médicis, 75006 Paris) tous les samedis après-midis. Fédération Française de Mah-Jong, 26, rue des Martyrs, 75009 Paris.

MEPHISTO SANS ADVERSAIRE!

Le 7e championnat du monde des micro-ordinateurs d'échecs a eu lieu cette année à Rome du 14 au 21 septembre.
Mephisto a conservé son titre acquis en 1985 à Amsterdam et défendu victorieusement à Dallas en 1986. Mais comme ni Fidelity Electronics (*Excel 68000 Mach II*), ni Novag (*Forte B*), ni Scisys (*Leonardo Maestro*) n'étaient présents, le programme de Richard Lang n'a eu à battre qu'un seul adversaire : CXJ, une nouvelle marque qui gardera un souvenir cuisant de ses débuts dans la compétition : *Mephisto* bat CXJ 9-0! Sans commentaire.

P.N.

AGENDA

- 28 et 29 novembre : Triathlon interclubs des jeux de simulation à Boulogne.
- du 28 janvier au 3 février 1988 : 27e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord.
- du 4 au 10 février 1988 : 39e foire internationale du jouet à Nuremberg (RFA).
- du 6 au 14 février 1988 : 3e festival international de jeux à Cannes.
- du 26 mars au 4 avril 1988 : 3e salon des jeux de réflexion à Paris (Porte de Versailles)

CONTRATS BLEUS

Dans notre numéro 44, nous annoncions que les jeux pourraient bénéficier des contrats bleus prévus par le Plan ARES (aménagement du Rythme Extra-Scolaire) du ministère de la Jeunesse et des Sports. Un budget de sept millions de francs était dégagé pour payer futurs animateurs et frais d'équipement pour les "activités culturelles et artistiques".

Pourtant, après la signature de plusieurs centaines de ces contrats à travers la France, aucun d'eux ne concernait encore les jeux. Il faudra l'intervention énergique de Jean Uzan, Secrétaire général de la CLE (Confédération des Loisirs de l'Esprit) pour que dix premiers contrats bleus "échecs" soient signés entre la Mairie de Paris et la Direction de la Jeunesse et des Sports.

Encore Paris ? Encore les Echecs ? Peut-être, mais nous espérons que ce n'est qu'un (bon) début.

T.P.

GAGNEZ A MAXI BOURSE!

Créé par Marc-Eric Gervais avec la complicité d'Yves Mourousi (Eh oui !), Maxi Bourse se veut un jeu économique "vraiment impitoyable" ! Le sera-t-il plus que la (vraie) Bourse ces derniers temps ? Avant même de vous présenter le banc d'essai complet du jeu, nous vous proposons... de le gagner !
Il vous suffira de trouver, parmi les 40 entreprises qui interviennent dans le jeu (voir ci-dessous), celle dont les actions connaîtront le 1er décembre la plus forte hausse (... ou la plus faible baisse !)
Evidemment, vos réponses devront nous parvenir avant le 1er décembre à 9 heures. Parmi les bonnes réponses, dix seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront, en avant-première, un exemplaire du jeu qui leur sera remis par Yves Mourousi le 3 décembre*, lors d'une grande soirée économico... ludique !
Ecrivez vite à Jeux & Stratégie, Maxi Bourse, 5, rue de La Baume, 75415 Paris Cedex 08.

* *Si des lauréats ne peuvent être présents à la soirée, il recevront ultérieurement le jeu.*

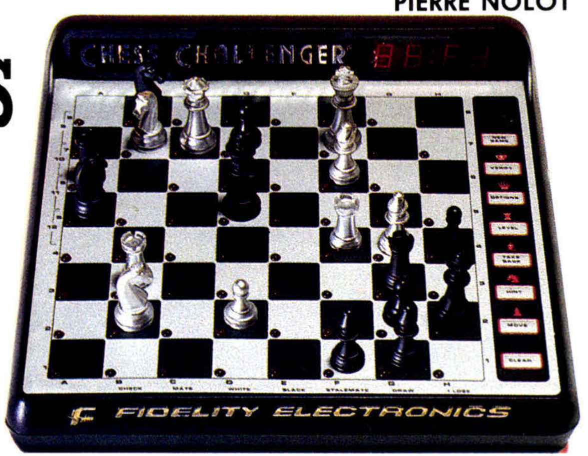
Maxi Bourse International

		Colgate Palmolive	200	Nestle	300
		Deutsche Bank	200	Olivetti	200
A.E.G.	100	Elf	100	Peugeot	200
Barclay's Bank	200	Esso	100	Philips	300
B.A.S.F.	300	Fiat	200	Shell	200
Bouygues	300	Fuji	200	Sony	300
B.P.	100	General Motors	300	T.D.K.	300
British Leyland	200	Havas	100	Thomson	500
B.S.N.	200	I.B.M.	300	Toyota	200
Canon	300	Kodak	300	T.W.A.	500
C.G.E.	300	L'Oreal	200	Unilever	300
Chase Manhatan Bank	200	Matra	300	Union des Banques Suisses	300
Club Méditerranée	100	Mitsubishi	500	Volkswagen	300
Coca-Cola	500	Moët-Vuitton	500	Wagons-lits	200

PIERRE NOLOT

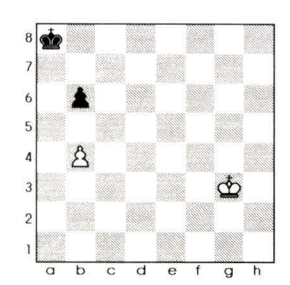
ECHECS ELECTRONIQUES

EXCEL 68000 ET MEPHISTO MM4
DES ADVERSAIRES POUR LES CHAMPIONS



Excel 68000

De 1978 à 1985 tous les micro-ordinateurs d'échecs commercialisés étaient équipés de microprocesseurs 8 bits, généralement des 6502. La victoire tonitruante du *Mephisto Amsterdam* 16 bits au championnat du monde 1985 des micros remit tout en question. Fallait-il désormais passer obligatoirement au 16 bits, voire au 32, pour rester dans la course? Novag et Scicys répondirent non à cette question et continuent aujourd'hui encore à perfectionner leurs programmes 8 bits: *Forte B*, *Léonardo Maestro*. Les Allemands d'Hegener et Glaser, novateurs en ce domaine, misent tout sur leurs 68000 et 68020, *Mephisto Amsterdam*, *Mephisto Dallas* et bientôt *Mephisto Rome*, certes très performants mais aussi extrêmement coûteux (plus de 10 000 F). Des quatre grands fabricants mondiaux, seul Fidelity Electronics semble avoir hésité entre les deux politiques en sortant en 1986 des 8 bits de haut niveau, *Elite Avant-Garde*, puis *Par Excellence*, tout en travaillant activement à la mise au point de leur premier 16 bits.
C'est ce dernier qui vient de sortir sous le nom d'*Excel 68000*. Deux versions différentes sont proposées aux acheteurs.
L'*Excel 68000* "normal" est vendu un peu moins de 4 000 F, une bonne surprise étant donné les prix des *Mephisto*!
Il est vrai que la présentation laisse à désirer. Si l'on est revenu à une diode par case comme sur le *Sensory 9* de 1982, on a aussi conservé la même boîte de plastique dont le moule doit être amorti depuis longtemps. Seules les couleurs changent: noir et argent.
En revanche, la présence d'un écran d'affichage à quatre caractères permet de prendre connaissance de nombreux paramètres qui demeuraient secrets sur le *Sensory 9* ou obscurs sur le *Par Excellence*:
1. Affichage du coup envisagé et de la meilleure ligne sur une profondeur de quatre demi-coups (on aurait pu faire plus, pourquoi pas 8 comme sur l'*Elite*?).
2. Fonction d'évaluation en décimales.
3. Profondeur d'analyse en demi-coups avec le nombre des variantes déjà analysées.
4. Nombre de coups analysés par seconde.
Pour ce qui est de son niveau de jeu, l'*Excel 68000* m'a semblé très proche du *Par Excellence* sauf en finale où il est incontestablement nettement plus fort. De plus, sa bibliothèque d'ouvertures est plus variée et compte davantage de coups (20 000 au lieu de 16 000).
L'amélioration sensible en finale s'explique par la présence dans le programme (c'est la première fois que cela existe sur un micro) de "*Hash Tables*", c'est-à-dire de tables de transposition qui permettent d'éviter à l'ordinateur de recalculer plusieurs fois la même chose. Dans les finales les plus simples (lorsque le matériel est réduit aux Rois et à un ou deux pions), cela permet au programme de calculer jusqu'à une profondeur très importante en un temps réduit.
L'autre version commercialisée de l'*Excel 68000*, le *Mach II*, vendu environ 5 500 F, possède des caractéristiques générales semblables au modèle standard et beaucoup plus de *Hash Tables*.
Voici un diagramme qui montre bien l'efficacité extraordinaire de ces tables de transposition. Pour trouver le seul coup qui gagne 1. b5! il faut arriver à une profondeur d'analyse de 19,5 coups. Pour ce faire, un *Forte B* ou un *Par Excellence* ont besoin de... plusieurs jours. L'*Excel 68000* y arrive en 25 minutes et 35 secondes et l'*Excel 68000 Mach II* en 1 minute et 17 secondes.



MM4 = REBEL 2
Autre programme de pointe commercialisé en cette fin d'année, le *MM4* d'Hegener et Glaser. Il s'agit des derniers travaux du programmeur hollandais Ed Schröder qui avait conçu voici un an le *Rebel* (voir Jeux & Stratégie n°44). Ce programme sera désormais vendu avec le *Mephisto Modular* (environ 4 000 F) et le *Mephisto Exclusive* (environ 5 000 F), et il sera possible d'acheter le module seul pour un prix, hélas, élevé (environ 3 000 F). Comme le montre bien notre nouvelle grille tests, ce *MM4* est particulièrement efficace tactiquement en milieu de partie. De même les faiblesses du *Rebel* en finale ont été supprimées pour la plupart, et comme la bibliothèque d'ouvertures a également été retravaillée, voici un programme 8 bits qui n'est pas très loin de valloir son concurrent 16 bits dans la même marque, le *Mephisto Dallas*.
Reste que pour déterminer exactement le Elo de ces trois nouveaux programmes tous excellents, il faudrait que leurs importateurs en France, Rexton et Sagimeca, acceptent de les soumettre au test de l'affrontement avec une vingtaine de 2[e] catégorie comme ce fut fait en 1986 pour le *Par Excellence* (1852) et le *Forte* (1861).

diagrammes parus dans le n° 47	**Par Excellence**	**Excel 68000**	**Excel 68000 Mach 2**	**Mephisto MM4**	**Rappel du meilleur**
Diag. 1	6 min 24 s	2 min 39 s	2 min 12 s	5 min 7 s	Mephisto Dallas 12 bits : 4 s
Diag. 2	47 min 45 s	37 min 13 s	23 min 13 s	6 min 45 s	Elite Avant-Garde : 1 min 57 s
Diag. 3	1 min 50 s	2 min 9 s	1 min 42 s	14 min 58 s	Mephisto Dallas 32 bits : 5 s
Diag. 4	2 min 28 s	6 min 43 s	4 min 55 s	non trouvé en 1 heure	Leonardo Maestro 6 Mega : 10 s
Diag. 5	33 min 45 s	29 min 54 s	22 min 2 s	3 min 47 s	Constellation Forte B : 4 min 50 s
Diag. 6	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	2 min 26 s	Constellation Forte B : 7 min 17 s
Diag. 7	6 min 31 s	4 min 5 s	1 min 30 s	1 min 24 s	Constellation Forte : 1 min 1 s
Diag. 8	18 min 46 s	54 min 7 s	13 min 45 s	2 min 57 s	Mephisto Dallas 32 bits : 4 min
Diag. 9	8 min 25 s	7 min 11 s	3 min 16 s	53 min 35 s	Leonardo maestro 6 Mega : 1 s

PARIS-ZOOM

(Jeux Descartes)

matériel :

- une boîte 32 × 23 × 4 cm
- un plateau de jeu représentant le réseau RATP de Paris
- 336 cartes (questions, événements ou jokers)
- 6 pions
- 6 pions marqueurs
- des fiches personnages (24 sortes de personnages : l'artiste, le médecin, l'architecte...).

but du jeu :

être le premier à avoir accompli son périple dans Paris.

le jeu :

chaque joueur se voit attribuer cinq cartes qu'il renouvellera au fil des tours et une fiche de personnage. Cette fiche contient une liste de lieux à visiter en relation avec le type de personnage concerné. Par exemple, l'artiste devra visiter des musées, ou bien le voyageur devra traverser gares et aérogares.

Il dispose de cinq points de déplacement par tour, à utiliser dans un seul et même moyen de transport, le métro, le bus, le RER ou à pied. Une fois les points de déplacement dépensés le joueur peut se voir poser une question par l'un de ses adversaires. Celui-ci la tire de l'une des cartes qu'il a en main à la condition que la question concerne le personnage venant de bouger.

Si le joueur répond correctement, il a droit à cinq points de transport supplémentaires et il termine son tour. S'il échoue, c'est le tour du joueur suivant.

Il peut arriver qu'aucune question ne soit posée au joueur ayant bougé ; soit qu'aucun adversaire n'ait eu de question correspondant au personnage, soit que chacun d'entre eux n'ait eu que des questions qu'il jugeait trop faciles. Dans ce cas, le personnage peut dépenser cinq points de transport supplémentaires ou jouer une carte événement s'il en a une en main. Cette carte pourra vous faire perdre un tour si vous êtes dans le métro (panne de courant) ou vous obliger à prendre le bus (il fait beau et vous devez en profiter).

commentaires :

voilà le type même de jeu questions-réponses où le matériel annonce la couleur, en l'occurrence le jaune caractéristique du petit ticket bien connu. Tout est conçu autour du réseau RATP en ce qui concerne les mouvements et autour de Paris pour ce qui est des questions.

Les auteurs de *Paris-Zoom* connaissent leurs classiques, et l'introduction de personnages dans le jeu pimente celui-ci en permettant aux joueurs de changer de peau. Les questions sont très diverses et intéressantes, mais si vous n'êtes pas parisien et que vous ne connaissez pas Paris, il est douteux que vous ayez une chance de gagner. Cela dit, pourquoi ne pas envisager des petits frères lyonnais, marseillais ou toulousains ?...

Voilà un jeu chic qui aurait pu être un choc si des casiers de rangement avaient été ajoutés et si la taille des pions avait été en rapport avec la taille du plateau.

EN BREF :

type de jeu : questions-réponses
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 5/10
clarté de règles : 6/10
originalité : 7/10
nous aimons : ❤

HOTEL

(MB)

matériel :

- un plateau représentant un parcours fermé traversant des terrains, avec une mairie et une banque
- un dé avec trois faces vertes, une face rouge, une face « H » et une face « 2 »
- 8 titres de propriété
- 8 « base de loisirs »
- des (faux) billets de banque
- le matériel nécessaire à la construction de 28 hôtels, d'une mairie et d'une banque
- 4 pions voiture.

but du jeu :

être le dernier joueur à rester en lice, les autres ayant été ruinés.

le jeu :

au gré des mouvements, les joueurs vont bâtir des hôtels dans le but d'y faire séjourner leurs adversaires, moyennant finances bien évidemment. La construction d'un hôtel nécessite :

- d'acheter un terrain à la banque ou à un joueur. En effet, si celui-ci n'a encore rien construit sur son terrain, il est forcé de vendre, et à moitié prix ;
- d'obtenir un « permis de construire ». Pour cela, il suffira d'arriver sur la case *ad hoc* et de jeter le dé spécial. Si vous évitez la face rouge, c'est gagné !

La construction est bien évidemment payante.

Une fois l'hôtel construit, il vous manque encore... l'entrée. Celle-ci est à acheter (rien n'est gratuit dans ce jeu !), à raison d'une par hôtel et par tour, à chaque fois que vous passez devant la mairie.

Il est possible d'acheter plusieurs entrées au cours de la partie. Celles-ci seront placées de façon adjacente aux cases du parcours. Tout joueur arrivant sur l'une de ces cases devra s'acquitter du paiement d'une ou plusieurs nuitées (nombre déterminé par un lancer de dé).

Votre hôtel pourra s'enrichir d'annexes dont le nombre varie avec le terrain, chaque nouvelle construction améliore le standing exprimé en étoiles.

Le sommet sera atteint lorsque le joueur aura édifié une base de loisirs. L'élimination des joueurs se fera par le classique principe de faillite : d'abord les dettes de plus en plus lourdes, ensuite la vente aux enchères des biens, enfin la banqueroute.

commentaires :

quel luxe de matériel ! La seule manipulation procure un plaisir inouï ! Les règles ne déçoivent pas. Bien qu'exprimées de manière un peu brouillonne, tout en s'inspirant du principe du Monopoly, elles y ajoutent des paramètres nouveaux :

- les terrains qui doivent être construits rapidement sous peine de se les voir souffler par un autre joueur. Dans ce cas, faut-il chercher le terrain de grande taille, ou bien faut-il construire coûte que coûte ?
- les entrées qui permettent d'augmenter la « couverture » du parcours par l'hôtel. Faut-il les privilégier au détriment d'une annexe supplémentaire ?

Les rebondissements sont multiples : les dés régissent les mouvements, les permis de construire (accord et prix) ainsi que le nombre de nuitées à payer lorsqu'on s'arrête chez l'adversaire.

Un jeu familial qui vient de se voir décerner un Oscar du Jeu et du Jouet (meilleur jeu de société).

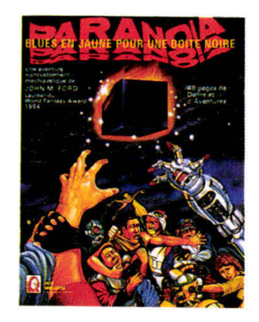
EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 11/10
clarté de règles : 6/10
originalité : 7/10
nous aimons : ❤❤

BLUES EN JAUNE POUR UNE BOITE NOIRE

Scénario pour Paranoïa

Cette fois-ci, l'équipe de Paranoïa a fait appel à un auteur connu dans le milieu de la science-fiction (J.-M. Ford) pour lui concocter un scénario décapant sous un titre polar-jazz évocateur.



Et il faut avouer que le résultat vaut le déplacement : nos courageux Clarificateurs sont entraînés dans la recherche d'une boîte noire qu'ils ne sont, fort heureusement, pas les seuls à convoîter. Ce qu'il y a dans cette boîte ? Nul ne le sait, et là n'est pas l'important. Que serait l'aventure si on savait tout à l'avance ? Quoi qu'il en soit, ça promet d'être sanglant !

En plus de l'aventure proprement dite contenue dans le livret, on y trouve aussi un écran de référence destiné au meneur de jeu, aide précieuse en cours de partie, et, comme toujours, le livret qui nous dévoile de nouvelles façons de se débarasser de Clarificateurs avec humour et efficacité. (Jeux Descartes, 54 F)

BRIDGE ELECTRONIQUE
PRO BRIDGE 100, PRATIQUE, PAS CHER MAIS FAIBLE

Alors qu'il existe aujourd'hui plus de cent modèles différents de machines électroniques à jouer aux échecs, les machines de bridge se comptent toujours sur les doigts d'une seule main : *Bridge Challenger 1, 2* et *3, Bridge Duplicate* (le plus fort programme)... et c'est tout. La firme chinoise Scisys devenue Saitek semble décidée à s'intéresser aux joueurs de bridge et propose pour un prix très compétitif un premier appareil : le *Pro-Bridge 100* (800 F). Un écran à cristaux liquides de 64 × 55 mm sur lequel apparaissent les mains, un clavier de 30 touches digitales, un mode d'emploi bien fait, des fonctions agréables, voilà beaucoup d'atouts pour un appareil qui fonctionne sur pile (une seule de 9 volts qui dure plus de 100 heures), ne pèse que 270 grammes et tient dans la poche (193 ×118×24mm). Il est vraiment très agréable de s'amuser avec le *Pro-Bridge 100* qui joue votre partenaire et vos deux adversaires... et vous donne sa main lorsque vous êtes le mort pour que vous jouiez tout de même le contrat. Un seul inconvénient, mais hélas de taille, ce gentil partenaire est d'une consternante faiblesse tant à l'enchère qu'au jeu de la carte.

Le mode d'emploi a beau ne pas vous prendre en traître en affichant "un ordinateur de bridge pour les débutants et les joueurs occasionnels", on fait tout de même une drôle de tête lorsque *Pro-Bridge 100* répond 4 ♦ à votre ouverture d'un ♦ avec la main que voici :

♠ V 7 2
♥ A R V 10
♦ A D 10 9
♣ 10 4

Il est décidément beaucoup plus difficile de concevoir un bon programme de bridge qu'un bon programme d'échecs. Mais comme Saitek annonce déjà pour fin 1988 une nouvelle machine de bridge au programme plus performant, on ne peut que se féliciter de voir l'une des grandes marques mondiales d'ordinateurs d'échecs s'intéresser enfin à cet autre jeu passionnant qu'est le bridge.

DINGBATS

(Haboudin)

matériel :

- une boîte 38 × 24 × 7 cm
- un plateau de jeu
- des cartes Dingbats et des cartes Dingbats Diabolique
- 2 sabots permettant de tirer les deux sortes de Dingbats
- un dé
- un sablier (30 secondes).

but du jeu :

atteindre le premier la case d'arrivée.

le jeu :

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et avance son pion d'autant de cases sur le parcours, en lacets, qui conduit à l'arrivée.

S'il arrive sur une case comportant une flèche, il « glisse » d'un nombre de cases égal à son jet de dé dans la direction indiquée par la flèche.

S'il arrive sur une case comportant un symbole Dingbats blanc, il doit répondre en moins de trentre secondes au Dingbats. Mais au fait, qu'est-ce qu'un Dingbats ? C'est tout d'abord un terme anglais intraduisible, car il ne signifie rien ; c'est aussi une sorte de rébus qui s'appuie uniquement sur des lettres et leur graphisme, leur présentation ou l'utilisation de symboles usuels. A titre d'exemple, « ETPMOC » est un « compte à rebours ».

En cas de réponse correcte, le joueur rejoue, sinon il passe la main.

S'il arrive sur une case comportant un symbole Dingbats noir, il doit répondre en moins d'une minute au Dingbats, mais attention, il s'agit d'un Dingbats diabolique, c'est-à-dire beaucoup plus tortueux que d'habitude. En cas de réponse correcte, le joueur avance son pion d'un lacet et rejoue ; sinon il recule son pion d'un lacet et passe la main.

S'il arrive sur une case comportant un symbole Dingbats challenge (défi en bon français), les adversaires doivent répondre en moins d'une minute à un Dingbats diabolique. En cas de réponse correcte d'un adversaire, celui-ci avance son pion d'un lacet. Si aucun adversaire n'a trouvé la réponse, le joueur auteur du défi avance son pion d'un lacet et rejoue.

Le premier joueur à atteindre la case d'arrivée et à répondre à un Dingbats diabolique gagne.

commentaires :

Dingbats est le type même du jeu questions réponses où le plateau et les règles ne sont qu'un prétexte à questionnaire. Ce qui différencie *Dingbats* de la production habituelle, ce sont les problèmes posés. Les rébus que proposent les cartes sont amusants, souvent astucieux et, dans certains cas, aussi tirés par les cheveux que les pires des calembours. A ce sujet, rappelons qu'il s'agit de l'adaptation d'un jeu anglo-saxon mais dont les énigmes ont dû être toutes réécrites.

Le parfait joueur alliera la logique à une chance aux dés minimale. En effet, les meilleurs joueurs seront désemparés devant les reculs colossaux que peuvent occasionner les cases fléchées. Elles influent tellement sur le jeu que l'arrivé sur une case Dingbats est un soulagement.

Enfin signalons l'initiative consistant à inclure dans le matériel des cartes Dingbats vierges permettant à chacun d'y aller de sa petite astuce.

La fièvre des parties aidant, le stock de Dingbats s'épuise vite, mais des extensions (à quel prix ?) sont prévues. Enfin, encore une fois, on regrettera de ne pouvoir jouer à plus de 4 à ce vrai « jeu de société ».

EN BREF :

type de jeu : questions réponses
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 6/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 8/10 (pour les Dingbats)
nous aimons : ♥♥

STRIKE

(Matchbox)

matériel :

- une boîte 56 × 34 × 6 cm
- un plateau de jeu quadrillé représentant l'Europe
- 12 cuillères tordues
- 12 pions noirs
- 4 sensotrons
- un dé à 6 faces et un dé à 4 faces
- des (faux) lingots d'or
- 2 livrets de 960 questions (et de réponses), de niveaux de difficulté diférents
- un livret des trésors.

but du jeu :

posséder le plus grand nombre de lingots à la fin de la partie.

le jeu :

le prétexte du jeu est Uri Geller, « parapsychologue » bien connu pour ses torsions de petites cuillères, reconverti depuis quelques années dans la détection, du pétrole aux métaux. Chaque joueur va donc s'efforcer de découvrir douze trésors, éparpillés en Europe, grâce à ses propres dons symbolisés par le « sensotron ».
Avant de commencer à jouer, il faudra d'abord agiter le plateau de jeu pour répartir les trésors. Chacun prend ensuite son sensotron et joue à tour de rôle. Le sensotron est une sorte de capot plastique sous lequel est accrochée une flèche, mobile en rotation, qui pointe vers le trésor le plus proche.

Celui qui a la main jette le dé à six faces, détermine sa case de destination grâce au jet et y place son sensotron. Si cette case contient un trésor, la flèche du sensotron pointe vers le bas, sinon elle indique une direction.

Dans le premier cas vous devez répondre à une question tirée de l'un des livrets. En cas de réponse exacte, vous empochez le trésor, décrit dans le livret des trésors, correspondant à cette case, et représenté par un certain nombre de lingots d'or ; une réponse inexacte vous donne droit à une cuillère tordue, symbole des exploits d'Uri Geller. La case du trésor est de toute façon marquée et inutilisable pour le reste de la partie.

Dans le second cas, une question vous est également posée, une bonne réponse donnant le droit de rejouer. Si, au quatrième jet, aucun trésor n'a été trouvé, la main passe irrémédiablement.

Lorsque les douze trésors ont été trouvés, le joueur possédant le plus de lingots l'emporte. En cas d'égalité, c'est celui qui a amassé le plus de cuillères tordues qui est déclaré vainqueur.

Les questions sont tirées du livret pour adultes ou du livret pour enfants suivant l'âge de celui qui joue. A chaque case correspond un choix de quatre questions en rapport avec le lieu représenté par la case ; le dé à quatre faces fait le reste.

commentaires :

voilà sans doute le premier jeu de questions-réponses où le plateau, le matériel et les règles ne donnent pas une impression de bâclage. En effet, ce compartiment du jeu se cantonne trop souvent dans un rôle de faire-valoir des questionnaires.

Les sensotrons et les trésors cachés sont un petit régal de manipulation. Nous avons bien entendu analysé le côté technique, mais nous ne vous livrerons pas les trucs, ce serait gâcher votre plaisir (et d'ailleurs ne cherchez pas à les découvrir). Voici néanmoins quelques éléments :

- la répartition des trésors ne sera jamais identique (plus de 1 000 milliards de possibilités !) ;

- elle sera toujours régulière, c'est-à-dire que vous ne rencontrerez jamais de région où les douze trésors se seraient amassés ;

- le sensotron pointe dant la direction du trésor le plus proche ;

- le sensotron est perturbé lorsqu'il se trouve à proximité de plusieurs trésors ;

- les sensotrons se perturbent entre eux lorsqu'ils sont proches.

Une fois ces éléments rassemblés il est possible d'en déduire quelques idées tactiques :

- un trésor isolé est parfois plus intéressant qu'un secteur bien rempli où le sensotron ne fait qu'osciller entre différents choix ;

- *a contrario*, lorsque l'on est sur la piste d'un trésor isolé, il vaut mieux saisir sa chance, sinon gare aux joueurs vautours qui vont s'abattre pendant le tour ;

- la technique de triangulation issue de l'observation des quatre sensotrons se révèle souvent payante ;

- lorsque vient le moment du dernier mouvement, il est toujours amusant d'aller tenir compagnie à d'autres sensotrons pour les perturber quelque peu.

Quant aux questions, elle relèvent de la géographie, de l'histoire ou de l'actualité tout en restant en rapport avec le lieu représenté par la case. Seuls regrets : les livrets sont peu pratiques et l'on aurait aimé pouvoir jouer à plus de quatre.

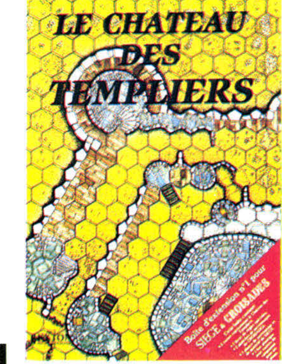
EN BREF :

type de jeu : questions réponses
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 10/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 5/10
nous aimons : ❤❤

STORMBRINGER LE CHANT DES ENFERS

Après *Démons et magie*, voici déjà le second supplément pour *Stormbringer*, sous le titre évocateur du *Chant des enfers*. Il se présente sous la forme d'un livret de 80 pages proposant aux joueurs un supplément de règles et des scénarios. Pour le supplément, on y trouve de nouvelles créatures, tirées de l'œuvre de M. Moorcock, et développées par

Ken Saint-André, de nouveaux personnages à incarner ou à rencontrer au cours des aventures, et des objets magiques.
Pour la partie scénarios, tout d'abord quatre aventures faisant découvrir d'autres lieux de ce royaume, tels la forêt de Troos ou le Plan des ombres, et deux scénarios en solitaire sur le principe des choix en fin de paragraphes, qui sont plus une manière ludique de raconter les aventures d'Elric, et de se plonger dans ce monde, que de véritables scénarios.
Oriflam marque encore une fois son dynamisme, et le public français peut être très satisfait de la régularité des parutions qui confèrent à ce jeu la notoriété qu'il mérite. On peut juste regretter les prix pratiqués par cet éditeur. (Oriflam Chaosium, 109 F).



CROISADES

Deux suppléments pour *Croisades*, bien entendu utilisables avec *Cry Havoc* et *Siège*, qui permettent enfin aux amateurs du jeu de s'affronter sur un vrai château et une vraie ville fortifiée.

Le Château des Templiers
Cette boîte contient deux cartes de 80×60 cm représentant le château, trois planches de pions (une de *Siège* et deux de *Croisades*), une boîte de rangement (enfin!) et un petit supplément de règles afin d'exploiter à fond la possibilité d'un siège et une aide de jeu.
Il eût été dommage que *Croisades* ne vienne s'orner d'un château des Templiers. Il est difficile à investir et demande aux joueurs de nombreuses heures de combat avant que l'assiégeant ne puisse se tailler un chemin dans cette sombre forteresse.
La Cité médiévale fortifiée
Cette boîte contient quatre cartes de 80×120 cm, une planche de pions de *Siège* (encore!), une autre boîte de rangement et le même supplément de règle que dans la boîte précédente.
Le titre est sans doute un peu ronflant: plutôt qu'une cité fortifiée, il s'agit d'un bon gros fort incluant de petites et parfois curieuses habitations.
Cette cité est encore plus difficile à prendre que le château, car la présence des maisons autour d'un gros donjon forme un réseau de chemins et de points d'appui pour la retraite du défenseur,.
Deux boîtes superbes, dont seul le prix (150 francs) pourrait faire reculer l'amateur de *Croisades* ou de *Siège* (Rexton).

LE MONTREUR D'OMBRES
Maléfices n° 8

Annecy, 20 février 1891. D'honorables scientifiques (dont font partie les joueurs) arrivent à la gare où une délégation les attend. Ils viennent tous ici, au bord de ce célèbre lac, pour assister au congrès de "l'Académie internationale pour le développement de l'épistémologie", une bonne façon de rencontrer des confrères, de se faire connaître et valoir, et de passer quelques jours de vacances.
Et, pourquoi pas briguer le poste de président de cette association?
Mais c'est alors que surviennent les premiers événements. Ces hommes de science, honorables et connus, se voient mystérieusement atteints de graves troubles mentaux qui ne vont pas en s'améliorant. Où cela finira-t-il? A l'asile? Et qu'est-ce que cette rumeur concernant la présence d'un monstre dans le lac, à l'image du Loch Ness?
Un scénario très dense et, comme de coutume, original et bien écrit, qui, soyons certains, ne pourra que réjouir les amateurs de Maléfices. (Jeux Descartes, 59 F).

CHILL : DES SCENARIOS...

Un bon point pour ce jeu édité par Schmidt qui, à peine sorti, offre déjà quatre livrets de scénarios ne laissant que peu de temps mort pour les joueurs de la "S.A.U.V.E."
Ces quatre scénarios se déroulent tous à notre époque, mais dans des ambiances très différentes.
Le Bayou de la mort se passe dans les marécages de la Louisiane, et les personnages doivent y mener une enquête sur la disparition de cadavres, ce qui les entraînera dans l'horreur la plus profonde.
Le Village du crépuscule leur fera découvrir les mystères du Yucatan et ses étranges peuplades, tels les hommes-jaguars, des créatures sorties tout droit des légendes mexicaines.
La Nuit de Thoutmès commence par une série de meutres horribles, où les victimes se retrouvent vidées de leur moelle osseuse. Quelle en est la cause? Et pourquoi? Un plongeon dans les mythes de l'Egypte ancienne.
Le quatrième et dernier scénario, *Tournée mortelle*, est certainement le plus intéressant de par son thème, sa structure et son humour, associant une sombre affaire de vampire dans les milieux du show-bizz. Mais n'en dévoilons pas plus!
Signalons que ces scénarios s'adressent plus précisément à des joueurs débutants ou à des jeunes de par leur structure linéaire. ils paraîtront certainement trop classiques aux joueurs avertis. (Schmidt)

LA FRANCE EN QUESTIONS

(Ferriot Productions)

matériel :

- une mallette 8 × 36 ×25 cm
- un livret de questions
- un plateau de jeu
- 2 dés (un à six faces, l'autre à dix faces)
- 6 pions
- 44 cartes souvenirs
- cartes bonus-malus.

but du jeu :

marquer le maximum de points.

le jeu :

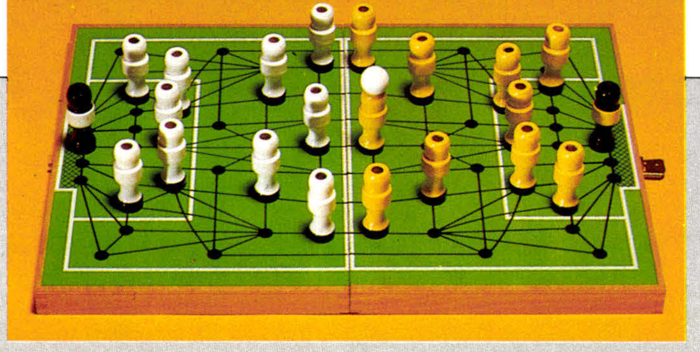
grâce à des jets de dés, les joueurs vont parcourir le plateau de jeu qui représente une carte de France, découpée par régions.
Au gré des régions où ils feront étape, ils auront à répondre à des questions de géographie, d'histoire locale ou de tourisme. Une bonne réponse et ils obtiennent l'une des deux cartes souvenirs de cette région. Si les deux cartes souvenirs de cette région ont déjà été distribuées, le joueur peut essayer de s'emparer de l'une d'entre elles auprès de son propriétaire du moment. Le possesseur de la carte pose une question ; en cas de bonne réponse, il devra donner sa carte souvenir au joueur interrogé. Si ce dernier ne peut fournir la bonne réponse, il doit écarter une carte souvenir de son choix.
Les cartes bonus-malus jouent le rôle de cartes « chance »et sont utilisées sur certains tirages de dés particuliers.
La partie s'arrête dès qu'un joueur a amassé des cartes souvenirs correspondant à un nombre de régions différentes prédéterminé au départ. Chacun totalise ses points, inscrits sur les cartes-souvenirs (de 1 000 à 4 000 points). Celui qui est à l'origine de la fin de la partie marque un bonus de 5 000 points.

commentaires :

un jeu de questions réponses de plus sans doute, mais non dénué d'intérêt pédagogique. Cela non pas pour les questions qui sont de tous les genres, de la question bateau (Quelle forteresse fut prise le 14 juillet 1789 ?) à la question spécialisée (En Lorraine, où se trouve un aqueduc romain ?), mais plutôt pour son plateau de jeu. A force de le parcourir, on devient capable de situer les plus importantes villes de France ainsi que tous les départements, qui dit mieux ?
Le livret propose des questions de deux niveaux différents et permet ainsi d'équilibrer des parties entre adultes et enfants. Il comporte en tout 3 000 questions, à raison de 69 questions de chaque niveau par région (tirage par les deux dés).
Au bout du compte un jeu sympathique.

EN BREF :

type de jeu : questions-réponses
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 7/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 4/10
nous aimons : ❤



SHOOT

(Jeuplay)

matériel :

• une boîte en bois 22 × 30 × 5 cm qui se déplie pour servir de plateau de jeu
• 23 pièces, 11 (quelle surprise !) de chaque couleur symbolisant les joueurs ainsi qu'un ballon.

but du jeu :

mettre le ballon dans les buts adverses.

le jeu :

les joueurs commencent par placer leurs pions en position de départ, puis ils jouent à tour de rôle.
Le plateau représente un terrain de foot, avec des positions de joueurs, reliées entre elles par des lignes.
Si le joueur, dont c'est le tour, possède le pion détenteur du ballon, il peut soit déplacer un pion avec le ballon, soit faire une passe à un autre pion ; celui-ci devra alors se déplacer ou bien passer le ballon à son tour. Pour effectuer une passe, le pion concerné donne le ballon à un autre pion ami en liaison directe avec lui.
Notre joueur peut même faire une passe à l'adversaire.
Si le joueur dont c'est le tour ne possède pas le ballon, il déplace l'un quelconque de ses pions. Il peut s'emparer du ballon si l'un de ses pions est en liaison directe avec le pion adverse possesseur du ballon.
Pour marquer un but, il suffit d'avoir celui de ses pions qui possède le ballon (ou qui le reçoit) sur une position en liaison directe avec une position, libre, de la ligne de but.
Certains cas de blocus se règlent en attribuant un coup franc au joueur bloqué, c'est-à-dire le droit de poser un pion avec le ballon sur l'une quelconque des positions libres du camp adverse.

commentaires :

Si vous êtes amateur de football et si vous recherchez un jeu restituant bien les aspects tactique et adresse du sport, vous faites fausse route ; vous vous rabattrez sur *Subbuteo* avec profit.
Une fois mis de côté l'aspect simulation bancale (où sont les touches, les penalties et les hors-jeu ?), *Shoot* va intéresser les amateurs de jeu tactique.
Tout d'abord la possesion de la balle n'est pas forcément un avantage, surtout au début de la partie. En effet, elle oblige le joueur concerné à déplacer le pion ayant la balle, après qu'il y aura eu ou non des passes, et lui restreint de ce fait ses possibilités de mouvement. Si notre pauvre joueur n'a que peu ou pas de pions en territoire adverse, ce n'est plus un ballon mais un boulet qu'il va traîner ; la règle permettant de faire une passe à l'adversaire prendra alors tout son sel.
Ensuite les liaisons entre les positions ne sont pas régulières. Tout comme au football, il est possible de réussir des déboulés par les ailes ou de tenter, c'est plus difficile, de percer au centre.
La meilleure tactique consiste à ne pas avoir le ballon au début pour pouvoir se préparer des suites contiguës permettant d'enchaîner trois ou quatre passes consécutives pour déséquilibrer la défense adverse. Cependant, il vous faudra garder un œil sur votre adversaire et contrôler ses évolutions.
A noter également que contraindre l'adversaire à concéder un coup franc est une très bonne opération, car celui-ci est une arme terrible.
Enfin un dernier conseil pour les footballeurs avertis : les percées magistrales qui vous amènent seul devant le gardien adverse sont vouées à l'échec du fait de la disposition du plateau. A moins d'avoir affaire à un goal hors de position, il vous faudra au moins deux pions démarqués pour pouvoir marquer à coup sûr.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 7/10
clarté de règles : 3/10 (carton rouge)
originalité : 5/10 (carton jaune)
nous aimons : ❤

LA VALLEE DES ROIS

A l'occasion de la sortie de *La Vallée des Rois*, le nouveau jeu de rôle de la collection Premières Légendes sur la civilisation de l'Egypte ancienne, *Jeux & Stratégie* et l'Equipe des Légendes vous proposent un concours sur le thème : "Sauvons le Sphinx".

On connaît la fameuse énigme que le Sphinx posait aux voyageurs grecs : *"Quel est l'animal qui marche sur quatre pattes à l'aube, sur deux pattes à midi, et sur trois pattes le soir ?"* Ceux qui ne pouvaient pas répondre étaient aussitôt dévorés; cela dura jusqu'au jour où Œdipe trouva la solution : *"l'homme, car dans son enfance il marche sur les genoux et les mains, adulte sur ses deux jambes, et au soir de sa vie courbé sur une canne"*. Profondément humilié, le Sphinx regagna son Egypte natale et reprit ses activités au bord d'une route peu fréquentée. Hélas ! la solution de l'énigme s'était transmise de bouche à oreille dans tout le monde antique. Le Sphinx ne prenait plus personne en défaut et se trouvait en grand danger de mourir de faim...

Aidez le Sphinx à renouveler son répertoire ! Inventez une énigme originale, présentez-la de manière attrayante et concise (15 lignes maximum) et envoyez-la avant le 1er janvier 1988 à l'adresse suivante :
Jeux Descartes, Service Sphinx, 5, rue de La Baume, 75008 Paris.

Le vainqueur recevra une boîte *La Vallée des Rois*. Quant aux perdants... ils seront dévorés par le Sphinx, bien sûr !

ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE

(Volume 1)

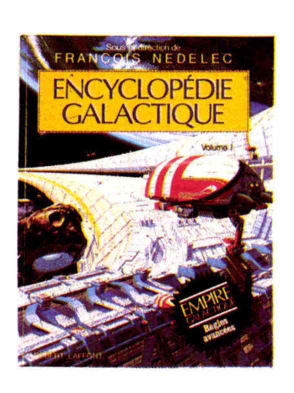
Beaucoup réclamaient depuis longtemps des règles avancées pour *Empire Galactique*, le jeu de rôle de François Nédélec.
Eh bien, les voilà! Et cette fois, dans un format réellement adapté, celui bien connu des règles de *AD&D*, sous une couverture cartonnée et pelliculée en couleurs et sur un papier de qualité.

Comme vous allez le constater, la table des matières de ce premier volume (le second devant paraître prochainement) est bien fournie et devrait répondre aux questions que se posaient les joueurs.

La première partie concerne l'Empire lui-même, ses origines, son expansion et l'organisation de ses pouvoirs.

La seconde concerne l'espace, la place de l'Empire dans celui-ci, les distances entre les étoiles, et la navigation spatiale où l'on apprend tout sur les vaisseaux et la propulsion Varlet ainsi que sur d'autres types de propulsion, des règles sur le combat spatial : poursuite, détection, abordage et, enfin, la présentation de la confrérie des corsaires (marginaux de l'Empire) et de compagnies galactiques.

La troisième et dernière partie de ce volume propose un scénario complet mettant en scène les nouveautés apportées dans ce volume.



L'auteur a reçu l'aide de J.C et S. Rodriguez, de P. Sallerin, et de P. Zaplotry pour rédiger cet ouvrage. Des noms fidèles à l'Empire. En conclusion, un volume indispensable aux joueurs d'*Empire Galactique* qui y trouveront, outre les réponses à leurs questions, source à de nombreux scénarios. Il est tout de même conseillé de le lire lentement et section par section pour une meilleure assimilation. (Robert Laffont, 125 F)

Ont collaboré à cette rubrique Jean-Michel Rubio-Nevado, Fabrice Cayla, Claude Amardeil et Pierre Nolot.

YIN & YANG

(Jumbo)

matériel :

- une boîte 5 × 20 × 28 cm
- huit disques Yin
- huit disques Yang

but du jeu :

être le premier joueur à avoir cinq de ses disques apparents sur la table.

le jeu :

chacun dispose de ses huit disques (Yin pour l'un , Yang pour l'autre) au début de la partie, et la table est vierge. Chacun joue alternativement pour poser l'un de ses disques sur la table ou pour en déplacer un déjà présent sur la table.
La pose peut s'effectuer sur la table ou sur une pile de disques déjà existante. La taille d'une pile ne peut excéder trois disques.
Le déplacement s'effectue en prenant un pion du dessus d'une pile et en le déposant sur une autre pile ou sur la table, ou bien encore en prenant un pion isolé sur la table et en le posant au sommet d'une pile. Ces règles incluent une restriction d'importance : le joueur Yin pose des pions Yin, mais n'a le droit de déplacer que les pions Yang et vice-versa pour son adversaire.

commentaires :

La simplicité des règles n'a d'égale que l'intérêt que ce jeu suscite.
Dans *Yin & Yang*, il y a d'abord une notion d'équilibre entre conserver un stock de disques suffisants pour pouvoir inonder la table le moment venu, et être déjà présent en ayant un nombre suffisant de pions apparents. Equilibre encore au niveau des possibilités. Plus un joueur est représenté sur la table, plus son adversaire peut déplacer de pions.
La mémoire ne devra pas vous faire défaut car la moindre erreur est fatale, et à tout instant, il faut connaître la composition des piles.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 8/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥

NOUS AVONS RECU...

• Jeux Descartes Plus, n°2: un numéro "spécial" avec un supplément à l'écran du gardien pour l'Appel de Cthulhu; des aides de jeu pour Légendes des 1001 Nuits, Maléfices, Paranoïa et aussi des conseils pratiques pour... se faire éditer... par Jeux Descartes. 25 F.

• Tiramazu: le premier zine mensuel consacré à Trivial Pursuit par correspondance. Abonnement: 60 F + 20 F de cotisation. Pour tous renseignements: Roland Prévot, 70, rue du Château des Rentiers, 75013 Paris.

• L'Effort n° 275: les tableaux des résultats du championnat de France de dames, des conseils techniques. Abonnement 130 F: L'Effort, BP 113, 33041 Bordeaux Cedex.

• Bridgerama n° 105: "Le bridge sans peine", "Mesurez-vous aux champions", ... et des problèmes. Abonnement 80 F: Bridgerama, Le Bridgeur, 28 rue de Richelieu 75001 Paris.

• Tarot infos n°56: les nouvelles de la Fédération, le calendrier des manifestations. Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun 69002 Lyon.

• La Lanterne merveilleuse n° 1: bulletin de l'association de joueurs de Mah-Jong Vent d'Ouest. Les nouvelles; monter un club de Mah-Jong... Vent d'Ouest, 35, rue du Dr Guichard, 49000 Angers.

• Go n° 39: les résultats des tournois, le championnat d'Europe à Grenoble. Abonnement 120 F. Go-Revue française de go, 76 bis, rue de Rennes, 75006 Paris.

• Dragon Radieux n° 11: des nouvelles, des scénarios (AD&D, Stormbringer, Les Trois Mousquetaires)... 25 F.

• White Dwarf n° 94: scénario pour Judge Dredd, les professions des divers protagonistes pour Call of Cthulhu... etc. En anglais. Abonnement £ 30: Games Workshop, Chewton Street, Hilltop, Eastwood, Notts NG 16 3HY.

• Casus Belli n° 40: des scénarios, une BD, Le Blues de Viviane, Comment faire éditer son jeu de rôle... 25 F.

DE 300 A 2 000 F

Le début de l'année 88 marquera le dixième anniversaire de l'arrivée en France du premier jeu d'échecs électronique, le *Chess Challenger 3*. Depuis janvier 80, *Jeux & Stratégie* a régulièrement présenté à ses lecteurs toutes les machines dignes d'intérêt. Près de cent au total ! Mais depuis trois ou quatre ans, les quatre ou cinq marques qui se disputent le marché mondial ont modifié leur stratégie.

Certes, elles continuent à payer leurs maîtres programmeurs pour qu'ils améliorent encore les programmes de pointe, mais le prix de ces derniers ne leur promettent qu'un marché restreint. De même que leur niveau ! Non seulement ils sont trop chers, mais en plus... ils sont trop forts ! On estime à quelque 6 millions le nombre de Français qui savent jouer aux Echecs, mais seulement 10 000 d'entre eux pratiquent la compétition. Ces derniers sont des clients potentiels pour les *Mephisto Dallas* ou *Rome*, le *Forte B*, l'*Excel 68000* et leurs successeurs. Mais des programmes bien plus modestes sont largement suffisants pour donner la réplique aux millions de joueurs occasionnels.

C'est la firme de Hong-Kong Scisys (devenue Saitek depuis quelques mois) qui l'a le mieux compris et qui présente, depuis déjà quelques années, un très vaste choix de machines esthétiques et pratiques mais dont la qualité de jeu n'est pas toujours le point fort. L'autre grande firme de Hong- Kong, Novag, lui a emboîté le pas avec retard mais présente aujourd'hui une gamme très diverse et souvent réussie. Enfin, une troisième marque de Hong-Kong, qui n'a jamais produit de machines haut de gamme, CXG tente de prendre sa part du gâteau depuis deux ans avec plusieurs appareils qui jouent plutôt bien pour leur prix.

Bizarrement, les deux grands de la programmation échiquéenne, Fidelity Electronics et Hegener-Glaser sont pour l'instant à peu près complètement absents de cette bataille pour le marché du bas et du milieu de gamme. Sans doute faut-il trouver dans leur situation géographique (Fidelity aux Etats-Unis, Hegener-Glaser en Allemagne) les raisons de leur éviction : main-d'œuvre trop chère pour arriver à être compétitifs, encore que la firme de Munich annonce la sortie prochaine de plusieurs appareils à des prix "chinois".

Dans cette jungle de produits souvent ressemblants, où les modes d'emploi viennent rarement à la rescousse de l'explorateur égaré, nous avons sélectionné 20 machines, 9 de Scisys, 6 de Novag et 5 de CXG. Cela ne veut pas dire qu'hors de ces deux dizaines il n'y ait point de salut. Nul doute que dans telle petite boutique de jeux ou tel supermarché, un de nos lecteurs tombera sur un ordinateur d'échecs qui aurait mérité de figurer dans notre sélection. Avant tout, nous ne pouvons que vous conseiller de lire les conseils suivants :

• Il vaut mieux aller faire votre choix dans un magasin de jeux que dans une grande surface, même si cette dernière casse les prix de 10 ou 20%. Face à une quelconque difficulté d'emploi, voire une panne, le petit commerçant tentera généralement de vous aider. A qui vous adresserez-vous dans le supermarché?

• Demandez toujours à lire, au moins en partie, le mode d'emploi avant d'acheter. Certains sont si mal rédigés qu'ils resteraient incompréhensibles à un ingénieur informaticien. A vous de demander toutes les explications nécessaires... ou de choisir un autre appareil !

• N'achetez de toute manière qu'après avoir essayé l'appareil, ou du moins après avoir bien vu comment il fonctionne. Par exemple, certains utilisent des pièces minuscules que l'on enfonce dans les 64 fiches des cases d'un échiquier miniature. Rien à redire à ce système si vous avez une bonne vue et que vous êtes particulièrement agile de vos doigts. Sinon, gare à la crise de nerfs !

• Même si le niveau du jeu produit par l'ordinateur est un critère moins important dans cette gamme de prix que pour les appareils plus sophistiqués, il doit entrer en ligne de compte dans votre choix. Certains appareils vendus 1 000 F jouent effroyablement mal, d'autres donnent une réplique très convenable alors qu'ils ne coûtent que 600 ou 700 F.

• Lorsque les éléments techniques sont disponibles, intéressez-vous d'abord à la taille de la mémoire morte (ROM). C'est l'élément le plus fiable pour déterminer la force du programme, même s'il peut y avoir des exceptions. Un programme de 16 K même sera sûrement nettement plus performant qu'un autre de 2 K.

• Si vous comptez utiliser l'ordinateur uniquement à votre domicile, choisissez de préférence un modèle qui peut fonctionner sur le secteur ou alors un appareil qui a une très grande autonomie sur piles. Sachez qu'il existe des modèles qui "bouffent" leurs piles en 10 à 15 heures, et d'autres qui tiennent 1 000 heures: si vous êtes gros utilisateur, le coût sera rapidement très différent.

• La garantie est d'un an pour tous les appareils Scisys, un an ou six mois selon les appareils chez Novag, six mois pour tous les appareils CXG. C'est un critère secondaire, mais qui peut avoir de l'importance pour les inquiets.

• Le "nombre de niveaux de jeu", grand argument publicitaire, n'est pas un critère capital. Le "niveau de jeu" n'est que le temps moyen que mettra la machine à répondre. S'il vaut effectivement mieux pouvoir choisir entre un "blitz" et une partie à laquelle vous voulez consacrer plusieurs heures, disposer de 10 ou de 20 niveaux revient au même, sauf si les niveaux supplémentaires proposent des fonctions différentes (mode problème...).

Notre sélection:
Pour chaque marque, les machines sont classées par ordre de prix croissants. Ce dernier est indicatif et peut sensiblement varier d'un point de vente à un autre.

SCISYS ou SAITEK ou KASPAROV CHESS COMPUTERS

1. Pocket Chess
(16,4×10,7×1,8 cm - 130 g - 5 K de ROM)
Comme son nom l'indique, un appareil de poche fonctionnant sur piles (3 LR3), durée annoncée 350 heures. De loin le moins cher des appareils présentés: 290 F.
Joli, pratique, mais faible bien sûr. On ne peut pas programmer une position.

2. Kasparov Plus
(18,2×11,5×2,7 cm - 240 g - 5 K de ROM)
Drôle d'idée de donner le nom du champion du monde à un programme bas de gamme. Même programme que le *Pocket Chess* mais avec en plus 8 études préprogrammées que le joueur peut essayer de résoudre. L'idée est excellente, mais on a vite fait le tour de ces positions. Cet appareil a des prétentions pédagogiques. Pour 480 F et avec 1 000 heures d'autonomie sur piles (3 LR6), c'est une réussite si l'on n'est pas trop regardant sur le niveau de jeu.

3. MK 10
(23,8×23,8×2,2 cm - 450 g - 5K de ROM)
Même programme que le *Pocket Chess*. Son seul atout: ses 1 000 heures d'autonomie sur piles (3 LR6). On ne voit pas bien l'intérêt de payer 675 F le même programme et les mêmes fonctions que le *Pocket* qui coûte deux fois moins cher.

4. MK12
(28,6×23,6×1,7 cm - 650 g - 5K de ROM)
Même programme que le *Kasparov Plus*. 750 F. 4 piles LR6. Retour en arrière possible sur 2 demi-coups. 8 niveaux de jeu.
Niveau trop faible pour son prix.

5. Express 16 K
(17,2×13,5×2,7 cm - 320 g - 16 K de ROM)
17 niveaux de jeu. 100 heures d'autonomie sur piles (3 LR6), mais possibilité de marche sur secteur avec transformateur (non fourni). Mémoire, analyse sur temps adverse, retour en arrière possible sur 8 coups. Livré avec housse de protection. Indiscutablement une réussite. Pour 920 F, un joli petit appareil qui joue convenablement.

6. Companion 3
(32,6×24×3 cm - 800 g - 16 K de ROM)
Exactement le même programme et les mêmes fonctions que l'*Express 16K*, 1 100 F. Pour les sédentaires ou ceux que la petite taille des pièces et des cases de l'Express rebutent.

7. Turbo 16K
(37×24,4×3,3 cm - 900 g - 16 K de ROM)
Même programme que l'*Express 16 K* et le *Companion 3* mais avec un microprocesseur tournant 50% plus vite.
4 piles R14: 250 heures de jeu, adaptateur en option. Bibliothèque d'ouvertures de 5 000 coups (comme les deux précédents), deux horloges digitales pour comptabiliser les temps des Blancs et des Noirs. 1 400 F

8. Astral
(31,2×31,2×2,9 cm - 1 100 g - 16 K de Rom)
Même programme que les trois précédents et même vitesse que le *Turbo 16 K*. Pas de pendule, mais un joli cadre en bois. 4 piles LR6, 150 heures d'autonomie. 1 600 F.

9. Turbo S 24K
(37×24,4×3,3 cm - 950 g - 16 K de ROM)
Même programme que les quatre précédents et même vitesse que les deux précédents. Alors pourquoi annoncer 24 K? Tout simplement parce qu'on a ajouté les 8 K de mémoire vive (RAM) aux 16 K de mémoire morte (ROM), ce qui est une absurdité. Cette grande mémoire vive permet le retour arrière de toute la partie, de programmer soi-même 4 000 coups d'ouverture en plus des 5 000 du programme. 32 niveaux de jeu, 4 piles R14: 150 heures. 1 950 F. Joli, beaucoup de fonctions mais le programme est faible pour son prix.

NOVAG

10. Piccolo
(18,4×13,2×2,8 cm - 250 g)
Taille de la mémoire pas annoncée, probablement 2K.
Une pile 006 P 9 V, autonome de 12 à 15 heures ce qui est peu. Niveau de jeu faible, mais honnête pour 450 F. On peut programmer des positions, mais il ne résout que les mats en 2 coups. Six mois de garantie.

11. Octo
(25,8×24,2×2,5 cm - 530 g)
Même programme que le *Piccolo*, mais avec surface semi-sensitive au lieu de pièces enfichées. 6 piles LR6, autonomie 12 à 15 heures, insuffisante, mais adaptateur en option. 600 F. Garanti un an!

12. Solo
(5,5×9,5×1,8 cm - 50 g)
Le record du monde de la miniaturisation échiquéenne: même pas gros comme un paquet de cigarettes! 4 piles LR3: 1 000 heures d'autonomie. Même programme que les deux précédents. Un an de garantie, 900 F. Cher pour la faiblesse du programme..., mais il est si mignon!

13. Accord
(30,5×24,5×2,8 cm - 800 g - 4 K de ROM)
24 niveaux de jeu... faibles pour le prix: 1 150 F. Six Mois de garantie seulement. Retour en arrière sur 4 demi-coups, 6 piles R14: 100 heures.
Médiocre rapport qualité-prix, le moins intéressant de la gamme.

14. V.I.P.
(14×7,5×1,5 cm - 100 g - 16 K de ROM)
Certainement le plus séduisant de tous les appareils testés. Cette très jolie "calculette" à 24 touches joue bien, propose de nombreuses fonctions (fonction d'évaluation, pendules, retour en arrière sur 100 demi-coups, compteur de coups, etc). Bibliothèque d'ouvertures de 2 000 coups. 48 niveaux de jeu, 4 piles LR3: 100 heures. 1 300 F. Mérite très largement son prix.

15. Primo
(30 × 27,3 × 2,4 cm - 800 g - 16 K de ROM)
A peu près les mêmes fonctions que le V.I.P, mais avec une surface semi-sensitive. 6 piles R14: 100 heures. Mode d'emploi assez mal traduit comme en témoigne cette perle: "parties blitz: 120 min" (sic!). 44 niveaux, moins bien conçus que les V.I.P. 1 400 F.

CXG

16. Advanced Star Chess ou Star Mini
(19,3×10,6×3,6 cm - 260 g -)
Tous les modes d'emploi de CXG sont muets sur les tailles des programmes, les vitesses des microprocesseurs, etc. D'autre part, ils sont "rédigés" en un charabia qui fait rire un moment, mais qui finit par exaspérer l'utilisateur. Retour en arrière: "Prendre des mouvements arrière". Jeu par correspondance: "Un échiquier postal", etc.
Une pile DC 9 V, adaptateur en option, 44 niveaux de jeu, grosse bibliothèque d'ouvertures: 1 000 variantes, 6 000 demi-coups. Possibilité d'entrer de nouvelles lignes. 4 "styles de jeu" différents, en fait en fonction des ouvertures. 850 F, très bon rapport force de jeu/prix.

17. Computachess III ou Stratège
(27×24,7×2,5 cm - 780 g)
Le "mouton noir" de la famille CXG. Appareil sans intérêt car de niveau faible. Retour en arrière sur 2 demi-coups seulement, 16 niveaux dont niveau H "problématique" (sic), 4 piles LR6, 950 F.

18. Crown
(32×30×2,2 cm - 920 g)
Même programme que *Computachess* et *Stratège*. 2 touches en plus, "Multi Move" et "Hint", et 30 F supplémentaires. 980 F.

19. Super Crown
(32×30×2,2 cm - 970 g)
Même présentation que le *Crown* mais en brun au lieu de noir. Même programme que l'*Advanced Star Chess*, donc bon pour le prix: 1 350 F.

20. Super Enterprise ou Harmony II H
(42×32×2,2 cm - 1 420 g)
Même programme et mêmes fonctions que le *Super Crown* avec une touche "Replay" en plus et surtout deux pendules. Le mode d'emploi, très optimiste, annonce 2 100 Elo: comptez 400 points de moins! Ce qui n'est déjà pas si mal pour 1 500 F.

1
2
3
4
5
SciSys
KASPAROV
CHESS COMPANION II
6
TURBO 16K
KASPAROV
TURBO
7
ASTRAL
8
TURBO S-24K
KASPAROV
TURBO
9
NOVAG PICCOLO
10
11
NOVAG
OCTO
12
16
NOVAG
ACCORD
13
14
NOVAG
PRIMO
15
17
18
19
20

Un siècle de championnat du monde d'échecs

DE STEINITZ A KASPAROV

Depuis 1886, ils ne sont que treize à être entrés dans la légende en remportant le plus mythique des titres, celui de champion du monde d'échecs. De Steinitz qui se décernera lui-même le titre à Kasparov qui défend actuellement le sien. L'histoire de ces géants, c'est celle d'un siècle de passions sur l'échiquier... et autour !

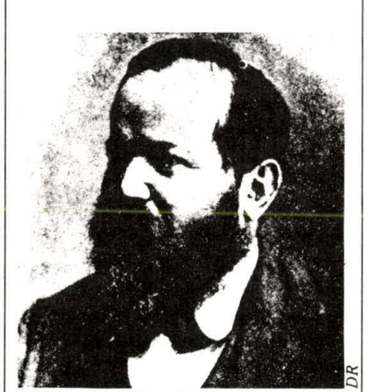
Le championnat du monde d'Echecs a cent un ans! Le premier titre officiel fut décerné en 1886. Et encore, quand on dit "officiel", faut-il rappeler que c'est Wilhelm Steinitz qui, n'ayant plus (à ses yeux) de rivaux assez forts, à l'issue de son match victorieux contre l'Allemand Anderssen en 1886... se déclara lui-même en toute simplicité champion du monde.

"QUI T'A FAIT COMTE, QUI T'A FAIT ROI?"

Il y eut bien évidemment d'autres "champions du monde" avant la lettre et "l'invention" de Steinitz. Notre panorama de monarques ne serait pas tout à fait complet si nous ne rendions pas un hommage rapide à tous ceux qui, à leur époque, dominèrent le monde des 64 cases : le prêtre espagnol Ruy Lopez au XVI^{e} siècle, l'écrivain italien Giochino Greco, dit Le Calabrais, au XVII^{e}, le compositeur français François-André Danican, alias Philidor, et le Syrien Philippe Stamma au XVIII^{e}. Ce sont encore au début du XIX^{e} siècle le général napoléonien Deschapelles, son disciple et élève La Bourdonnais, et l'Irlandais Mac Donnell; puis, le capitaine de la Garde nationale Saint-Amant et le critique littéraire anglais Howard Staunton (qui se proclama lui aussi champion du monde en 1843); enfin pour cette fin du XIX^{e} siècle, le professeur de mathématiques allemand Adolf Anderssen, et ce météore américain dont la carrière échiquéenne ne dura que dix-huit mois, le génial Paul Morphy, avocat de son état.
Enfin Steinitz vint, champion du monde donc, qui perpétua cette tradition qui voulait que le monarque choisisse lui-même son (éventuel) régicide. Une tradition qui, nous allons le voir, aura la vie dure.

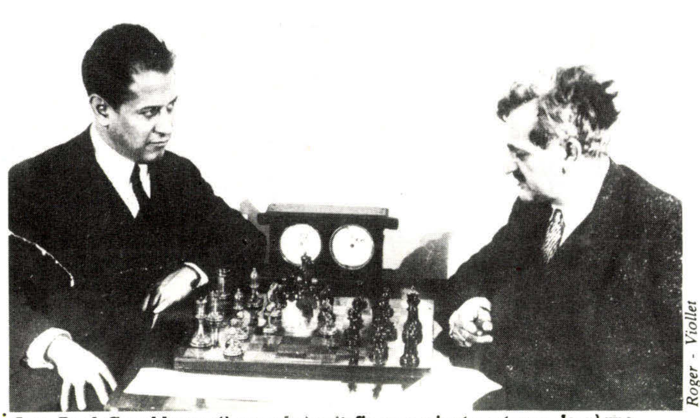
LE TEMPS DES DEFIS

En 1885, Zukertort adressa de Londres un message à Steinitz; les récents succès de l'Allemand dans les tournois européens l'encourageaient à défier le champion du monde. Les pourparlers durèrent plusieurs mois; chaque camp s'engagea à mettre 2 000 dollars sur le tapis, le vainqueur ramassant le tout. En 1889, les organisateurs du Tournoi de New York proposèrent à Steinitz, qui accepta, le vainqueur de leur tournoi, Mikhaïl Tschigorine. Le Hongrois Isidore Gunsberg, quant à lui, fut "agréé" après avoir battu les deux meilleurs joueurs anglais du moment, Bird et Blackburne, et remporté les forts tournois de Hambourg et de Londres en 1885 et 1888. En 1892, Tschigorine est le challenger naturel après un match disputé deux ans auparavant par télégraphe entre Saint-Pétersbourg (avec Tschigorine) et New York (avec Steinitz). Les Russes gagnèrent 1,5-0,5 mais on vit là surtout une victoire du challenger sur le champion du monde. Cette même année, un certain Emmanuel Lasker gagna deux tournois à Londres, écrasa Blackburne 6 à 0, vainquit l'Allemand Jacques Mieses et s'embarqua pour les USA à la conquête du titre suprême. Steinitz accepta (en 1894) et... ne put jamais admettre d'avoir perdu contre plus fort que lui; il réclama un match revanche pour le mois de décembre suivant. Lasker n'était pas pressé, Steinitz dut patienter deux ans.


DR

Wilhem Steinitz : il « invente » le titre en 1886... et se l'accorde !

Lasker attendit six ans avant de négocier un nouveau match titre en jeu, mais il était champion du monde.
En 1903 commencèrent des négociations pour un match contre le champion des Etats-Unis, Frank Marshall. Elles durèrent quatre longues années. Les exigences financières de Lasker étaient de 2 000 dollars. Marshall ne pouvant suivre, on en resta là. Lasker se tourna alors vers le Hongrois Geza Maroczy, mais ce fut cette fois sur le lieu du match qu'ils ne purent s'entendre. Renouant finalement avec Marshall, le champion réduisit ses exigences à 1 000 dollars, et le match put ainsi avoir lieu. Siegbert Tarrasch, autre



Jose Raul Capablanca (à gauche) mit fin aux vingt-sept ans de règne d'Emmanuel Lasker (à droite).

Roger - Viollet

candidat au titre, avait refusé à Lasker un match en 1894, alors que ce dernier n'était qu'aspirant au titre mondial. Il ne pensait sans doute pas obliger. Alekhine, la nouvelle étoile montante des Echecs, lui lança bien un défi en 1925, mais il resta sans réponse. C'est finalement son écrasante victoire au Tournoi de New York en 1927 (excès d'optimisme ?) qui décida le Cubain à accepter un match contre Alekhine (10 000 dollars de bourse). Le Soviétique, qui obtint sa naturalisation française durant ce match, annonça que s'il était champion du monde, il choisirait Capablanca comme premier challenger. Il ne tint pas sa promesse et n'accorda jamais de match revanche au Cubain; mieux, il évita tous les tournois auxquels Capablanca participait. Il arriva même que ce dernier réunît les 10 000 dollars nécessaires pour le match. Alekhine exigea alors qu'ils fussent payés en or (!), le dollar ayant perdu de la valeur.

Pour insuffisances dans le montage financier d'un tel match, tour à tour Nimzovitsch (URSS puis Danemark), Spielmann (Autriche) et Rubinstein (Pologne) durent renoncer. L'heureux élu fut le Soviéto-allemand Efim Bogolioubov. Sans grand risque ! Il le rencontra même à deux reprises. Le candidat suivant fut Max Euwe. Le Hollandais avait servi de sparring-partner à Alekhine en 1926 juste avant de rencontrer Capablanca. Aussi le champion ne vit-il aucun inconvénient majeur à rencontrer Euwe titre en jeu, d'autant qu'il retardait ainsi une éventuelle revanche contre le Cubain. Pour exaspérer encore plus Capablanca, il fit accepter à Euwe l'obligation d'une revanche dans un délai de deux ans maximum. Machiavélisme ou intuition... comme le prouva le résultat.

Les challengers étaient nombreux à briguer la succession d'Alekhine.

qu'il lui faudrait attendre près de quinze ans pour affronter son ennemi irréductible (les deux hommes se détestaient cordialement). En 1909, le Français d'origine polonaise, David Janowski, à la confiance inébranlable, défia Lasker qui vint donc mettre en jeu son titre à Paris. Janowski, peu convaincu de la supériorité de Lasker malgré le score éloquent de 8-2, demanda sa revanche l'année suivante, l'obtint et essuya un cinglant 9,5-1,5. En 1910 Lasker choisit lui-même son adversaire en la personne de Schlechter. Mal lui en prit, car il faillit bien y laisser sa couronne. On peut penser que Lasker, en espaçant ses championnats du monde, ou en choisissant des joueurs comme Tarrasch ou Janowski, visait surtout à éviter soigneusement deux "monstres" de l'époque : l'Américain Harry Nelson Pillsbury et le Polonais Akiba Rubinstein. Après la Première Guerre mondiale, Capablanca se trouva être le challenger tout désigné. Lasker fit traîner les choses ("*il se surestime*", disait-il du Cubain). Après moult pourparlers et péripéties (Lasker voulut même un moment abandonner son titre sur le tapis vert), les 20 000 dollars de bourse décidèrent l'Allemand à affronter Capablanca en 1921. Il perdit.

Comme Lasker, hélas, Capablanca champion du monde évita de mettre sa couronne en jeu (il rejeta par exemple toute idée de match contre le fort joueur tchèque Richard Reti). Personne ne pouvait d'ailleurs l'y

LA REGLE DU JEU

Les championnats du monde n'ont pas usé moins de neuf formules différentes pour désigner leur vainqueur ! Dans la mesure où les dix-sept premiers championnats furent organisés au gré des exigences du champion du monde en titre (challenger, lieu, bourse), il restait dans la logique des choses que ce dernier décide également de la règle d'obtention du titre. Beaucoup plus curieux, en revanche, le fait que la FIDE présidant aux destinées des championnats du monde à partir de 1948, ait tâtonné elle-aussi dans le choix d'une formule. Ainsi au fil des trente-trois finales le titre suprême s'est obtenu de la manière suivante :

- au premier vainqueur de 10 parties : championnats n° 1, 4, 5, 6.
- au meilleur des 20 parties : n° 2, 3,
- au meilleur vainqueur de 8 parties : n° 7, 8, 11,
- au meilleur des 10 parties : n° 9, 10,
- au meilleur des 24 parties : n° 12 19 à 28 et 32,
- au premier vainqueur de 6 parties : n° 13, 29, 30, 31,
- au meilleur des 30 parties : n° 14 à 17,
- au meilleur des 24 parties ou au premier vainqueur de 6 parties : n° 33 (le "Kasparov-Karpov" de 1986),
- au vainqueur d'un tournoi de 5 joueurs (chacun se rencontrant 5 fois) : n° 18.

La formule "au premier vainqueur de 6 parties" est celle qui a occasionné le plus de matches marathon :

- Alekhine-Capablanca (1927) : 34 parties,
- Karpov-Kortchnoï (1978) : 32 parties,
- Karpov-Kasparov (1984) : 48 parties et plus de 5 mois de lutte.

MATCH REVANCHE ET MATCH NUL

Le match revanche, laissé à la libre appréciation (ou au caprice) du champion du monde jusqu'en 1948, (il n'y en aura que deux en soixante-deux ans dont un, Alekhine-Euwe, stipulé par contrat), connaîtra des fortunes diverses. Prévu pour la finale de 1951, supprimé pour celle de 1954, puis réinstauré en 1958 pour disparaître en 1963, il réapparaîtra en 1985 pour (disent les mauvaises langues) assurer un maximum de chances à Karpov de conserver son titre face à Kasparov. Aux dernières nouvelles, il serait supprimé pour l'édition 1987.

De ce fait, l'histoire des championnats du monde ne comporte que cinq revanches où par trois fois le champion déchu reprendra son titre : Alekhine en 1937, Botvinnik en 1958 et en 1961.

Quant au match nul, la clause stipulant qu'en cas d'égalité au score le champion du monde conservait son titre, sauva le grand Lasker en 1910 (il s'était lui-même aménagé cette "sortie" au cas où...) et Mikhaïl Botvinnik par deux fois. Ce point de règlement, toujours en vigueur aujourd'hui, fit parfois grincer bien des dents, et en particulier en 1951 où il priva du titre un formidable joueur soviétique, David Bronstein, qui aurait mérité de figurer au Panthéon des champions du monde.

L'AGE DU CAPITAINE

La valeur attend-elle le nombre des années ? Difficile à dire au regard de ces trente-trois championnats, où, hormis trois fois où les finalistes avaient sensiblement le même âge, dix-sept fois le plus jeune prit (ou conserva) le titre de champion du monde contre treize fois au plus âgé. Steinitz règnera sur les Echecs jusqu'à cinquante-huit ans. Il sera même à soixante ans le plus vieux challenger en essayant de reconquérir son titre contre Lasker en 1897. La différence d'âge entre les deux hommes est alors de trente-deux ans. D'autres finales verront s'affronter deux générations différentes.

Ainsi en 1921, Lasker perd contre Capablanca de vingt ans son cadet; en 1960, Botvinnik cède puis reprend son titre contre Tal : vingt-six ans séparent les deux joueurs; par deux fois enfin, Karpov mettra Viktor Kortchnoï, de vingt ans son aîné, à la raison.

Le plus jeune à se lancer à la conquête du titre est Garri Kasparov. En 1984 il n'a que vingt et un ans. Le match étant annulé par la FIDE, il repart à l'assaut de Karpov l'année suivante et devient à vingt-deux ans le plus jeune champion du monde de l'histoire des Echecs (battant ainsi le "record" de Tal, champion à vingt-trois ans). Pour battre le fabuleux record de longévité du règne de Lasker (26 ans, onze mois et 2 jours), Kasparov devra rester champion du monde jusqu'au 13 novembre 2012. Encore le chiffre 13 qui poursuit Kasparov (il est né un 13, il est le 13e champion du monde). Kasparov aura alors quarante-neuf ans. Pour mémoire, Karpov en aura soixante et un, Fischer soixante-neuf, Spassky soixante-quinze et Tal soixante-seize.

Roger - Viollet

Alexandre Alekhine, tenant du titre pendant seize ans, et son chat Echecs.

Contestant le "droit" capricieux d'un champion du monde quel qu'il soit à choisir son adversaire, la FIDE (Fédération Internationale des Echecs) en 1937 (peu structurée et peu puissante à l'époque), puis des organisateurs hollandais, en 1938, montèrent chacun un tournoi dans l'espoir que le vainqueur serait désigné comme candidat officiel et donc "agréé" par Alekhine. Mais ni le Tchèque Salo Flohr, vainqueur du tournoi des Nations, ni l'Estonien Paul Keres, covainqueur avec l'Américain Ruben Fine du tournoi AVRO (Alekhine y prit la 4e place) ne convinrent au champion du monde.
Mikhaïl Botvinnik, 3e de l'AVRO eut plus de chance. Alekhine, bien que naturalisé Français, essaya de renouer avec les autorités soviétiques. On se mit d'accord sur les bases d'une bourse de 10 000 dollars dont Alekhine toucherait les deux tiers... quel que soit le résultat! C'était le tarif imposé par Alekhine à tous les challengers, Capablanca excepté, à qui il demandait 18 000 dollars! La Seconde Guerre mondiale survenant, un terme fut mis aux négociations.
Le 16 février 1946, Botvinnik renouvela son défi de 1939. Alekhine répondit aussitôt et accepta toutes les conditions. L'organisation du match fut entérinée par la Fédération anglaise, le 22 mars. Alexandre Alekhine mourut le 24 à L'Estoril au Portugal.
Avec Alekhine disparaissait la formule des défis pour le titre de champion du monde. La FIDE organisa en 1948 un tournoi au sommet dont le vainqueur devenait le 6e champion du monde.
L'avènement de Botvinnik marqua, dès lors, tout un tissu de qualifications (Interzonaux, Tournoi des Candidats, quarts, demi-finales et finale des Candidats), toujours en place aujourd'hui dans la course (de fond) au titre suprême.

L'HEGEMONIE SOVIETIQUE

Mikhaïl Botvinnik, s'il fut champion du monde pendant treize ans, reste un cas à part dans la liste des monarques. Il dut en effet concéder deux matches nuls (à Bronstein en 1951 et à Smyslov en 1954) et, par deux fois, reconquérir son titre perdu (contre Smyslov et Tal). Sur ce dernier point, il faut souligner avec quelle rapidité d'adaptation il se moula littéralement dans le jeu de ses "régicides" pour, moins d'un an plus tard, les prendre à leurs propres pièges. Sa défaite en 1963 contre Petrossian, et surtout l'abolition du match revanche, amorcèrent la fin d'une carrière unique en championnat du monde. Botvinnik le reconnaîtra lui-même : *"J'étais le premier parmi mes égaux."* Il devint dans sa retraite le grand manitou des échecs soviétiques, anima les recherches dans le domaine de l'informatisation du jeu, ouvrit une école qui devint très célèbre et se consacra à la découverte des jeunes talents. Deux de ses "poulains" allaient très bientôt faire parler d'eux (et de quelle manière!) : Anatoli Karpov et Garri Kasparov.
Les deux parenthèses de l'ère Botvinnik furent donc Smyslov et Tal.
Vassili Smyslov, homme de forte personnalité et aux vues originales, eut beaucoup de mal à se remettre de la perte de son titre contre son frère ennemi. Seulement un an et douze jours de règne alors qu'il pensait bien avoir tourné définitivement une page dans l'histoire des Echecs. Il réalisa tout de même l'exploit de se qualifier dans un Interzonal en 1982, de battre Hübner en quart de finale (au tirage au sort finalement, mais tout de même...), Ribli en demi-finale et de se retrouver en Finale des Candidats 1984 contre un certain Garri Kasparov. Smyslov avait alors soixante-trois ans!

Roland Lecomte

КАПАБЛАНКА CAPABLANCA — БОТВИННИК BOTWINNIK

Michaïl Botvinnik inaugura, en 1948, l'ère de la suprématie soviétique.

Mikhaïl Tal! champion du monde un an et cinq jours! Et pourtant... Aucun joueur d'échecs n'a autant suscité la curiosité, l'imagination, le respect et l'admiration de ses contemporains et n'a provoqué autant de discussions passionnées. Quand il entra dans l'arène des grands tournois, ce fut la stupéfaction chez tous les aficionados et la peur pour tous les Grands-Maîtres. Passé maître dans l'art du sacrifice, des combinaisons éblouissantes, on le surnomma tour à tour "le Paganini des Echecs", "le Magicien", "le Sorcier de Riga". En 1960 il atomisa Botvinnik dans un championnat du monde qui, jamais auparavant, n'avait réuni deux joueurs aux styles si diamétralement opposés. Par excès de confiance et manque de préparation, mais aussi déjà à cause d'ennuis de santé, il sous-estima le "vieux" Botvinnik un an plus tard et dut lui rendre sa toute fraîche couronne. Mais fort heureusement pour le monde des Echecs, Tal ne renonça jamais à tenir les tout premiers rôles. Auteur de formidables come-back tout au long d'une carrière émaillée de nombreux et très graves ennuis de santé, Tal est le seul joueur avec Fischer, Karpov et Kasparov à avoir

Max Euwe ravit sont titre à Alekhine en 1935. Il devra lui restituer deux ans plus tard. Il sera président de la FIDE de 1970 à 1978.

Roland Lecomte

Photo Tass

Deux générations s'affrontent au Tournoi des Candidats 1984 : Garri Kasparov contre Vassili Smyslov.

franchi la barre fantastique des 2700 points Elo (1). Ses tentatives pour reconquérir le titre suprême restèrent vaines malgré une volonté farouche. Jugez plutôt: finale des Candidats en 1965; demi-finale en 1968; rata les quarts de finales dans un départage avec Petrossian et Portisch en 1976; quart-de-finaliste en 1979; rata les quarts de finales d'un demi-point en 1982; rata les demi-finales dans un départage avec Timman en 1985! Il lui manqua un demi-point à l'Interzonal de Subotica cet été pour se qualifier pour le Tournoi des Candidats 1988!

En 1963, le "tombeur" de Botvinnik s'appelle Tigran Petrossian. Parlant des raisons de sa défaite, Botvinnik devait dire qu'il n'avait pas su, pour une fois, s'adapter au jeu peu ordinaire de son adversaire. Et c'est vrai que le style de Petrossian fit couler beaucoup d'encre.

Se cantonnant dans un système ultra-défensif, il attendait sagement que son adversaire vînt s'y frotter pour décocher un coup de patte meurtrier. D'où son surnom du "Tigre". Tout Grand-Maître avisé s'empressait généralement de proposer la nullité contre "Tigran l'inflexible". Une nullité dont par ailleurs l'Arménien se contentait bien souvent. D'où cette légende tenace de "Monsieur Nulle". Il est vrai, et particulièrement en finale du championnat du monde, qu'une suite soporifique de parties nulles poussa souvent son adversaire à la faute dans une partie suivante. Cette "page Petrossian" de l'histoire des Echecs, Boris Spassky dut s'y reprendre à deux fois pour la tourner.

Boris Spassky, champion du monde en 1969, confortait le milieu des Echecs dans son opinion: il était bien l'incontestable n°1 mondial, admiré et respecté comme tel par ses pairs. Enfin presque tous ses pairs... Car ces années qui promettaient d'être une brillante époque pour les Echecs soviétiques allaient très vite être marquées par le fantastique défi d'un Américain, Bobby Fischer. Si, avec lui, un autre joueur avait fait vacillé la suprématie soviétique en tournois, le Danois Bent Larsen, leur rencontre de 1971 en demi-finale du championnat du monde régla de façon définitive la question du leadership du "Reste du Monde": Fischer écrasa Larsen 6 à 0! L'URSS commençait sérieusement à tousser d'autant que l'Américain avait balayé en quarts de finale le premier "rempart" soviétique, Mark Taïmanov, sur le même score stupéfiant à ce niveau de compétition, 6-0. En finale des Candidats, on comptait sur l'ex-champion du monde Petrossian pour faire barrage.

L'ouragan Fischer déferla sur l'échiquier et gagna 6,5-2,5! La prédiction de Spassky au très fort tournoi de Santa Monica en 1966 (!) se réalisait: l'Américain accédait à une finale de championnat du monde. Malgré ses deux victoires sur Fischer (en 1966 à Santa Monica et en 1970 aux Olympiades de Siegen), Spassky savait qu'il devrait passer la main. Le 11 juillet 1972, le fantasque Américain s'attaquait à une hégémonie vieille de vingt-quatre ans. Aucun joueur au monde n'avait pu ravir la couronne aux Soviétiques depuis 1948!

C'est à Reykjavik en Islande, que

(1) Pour fixer les idées, les deux joueurs qui luttent cette année pour le titre de champion de France ont respectivement un classement de 2390 et 2330 points Elo.

LES CHAMPIONNATS DU MONDE

N° Ch	DATE	VAINQUEUR	NAT	AGE	ADVERSAIRE	NAT	AGE	PARTIES	+	–	=	SCORE
1	1886	STEINITZ	AUT	50	ZUKERTORT	ALL	44	20	10	5	5	12 1/2 - 7 1/2
2	1889	STEINITZ	AUT	53	TSCHIGORINE	Russie	39	17	10	6	1	10 1/2 - 6 1/2
3	1891	STEINITZ	AUT	54	GUNSBERG	H	36	19	6	4	9	10 1/2 - 8 1/2
4	1892	STEINITZ	AUT	56	TSCHIGORINE	Russie	42	23	10	8	5	12 1/2 - 10 1/2
5	1894	LASKER	ALL	26	STEINITZ	AUT	58	19	10	5	4	12 - 7
6	1897	LASKER	ALL	28	STEINITZ	AUT	60	17	10	2	4	12 1/2 - 4 1/2
7	1907	LASKER	ALL	39	MARSHALL	USA	30	15	8	0	7	11 1/2 - 3 1/2
8	1908	LASKER	ALL	40	TARRASCH	ALL	46	16	8	3	5	10 1/2 - 5 1/2
9	1909	LASKER	ALL	41	JANOWSKI	FRA	41	10	7	1	2	8 - 2
10	1910	LASKER	ALL	42	SCHLECHTER	AUT	36	10	1	1	8	5 - 5
11	1910	LASKER	ALL	42	JANOWSKI	FRA	42	11	8	0	3	9 1/2 - 1 1/2
12	1921	CAPABLANCA	CUB	33	LASKER	ALL	53	14	4	0	10	9 - 5
13	1927	ALEKHINE	FRA	35	CAPABLANCA	CUB	39	34	6	3	25	18 1/2 - 15 1/2
14	1929	ALEKHINE	FRA	37	BOGOLIOUBOV	ALL	40	25	11	5	9	15 1/2 - 9 1/2
15	1934	ALEKHINE	FRA	42	BOGOLIOUBOV	ALL	45	26	8	3	15	15 1/2 - 10 1/2
16	1935	EUWE	PB	34	ALEKHINE	FRA	43	30	9	8	13	15 1/2 - 14 1/2
17	1937	ALEKHINE	FRA	45	EUWE	PB	36	25	10	4	11	15 1/2 - 9 1/2
18	1948	BOTVINNIK	URSS	37	SMYSLOV	URSS	27	5	1	0	4	3 - 2
					KERES	URSS	32	5	4	1	0	4 - 1
					RESHEVSKY	USA	37	5	3	1	1	3 1/2 - 1 1/2
					EUWE	PB	47	5	2	0	3	3 1/2 - 1 1/2
19	1951	BOTVINNIK	URSS	40	BRONSTEIN	URSS	27	24	5	5	14	12 - 12
20	1954	BOTVINNIK	URSS	43	SMYSLOV	URSS	33	24	7	7	10	12 - 12
21	1957	SMYSLOV	URSS	36	BOTVINNIK	URSS	46	22	6	3	13	12 1/2 - 9 1/2
22	1958	BOTVINNIK	URSS	47	SMYSLOV	URSS	37	23	7	5	11	12 1/2 - 10 1/2
23	1960	TAL	URSS	23	BOTVINNIK	URSS	49	21	6	2	13	12 1/2 - 8 1/2
24	1961	BOTVINNIK	URSS	50	TAL	URSS	24	21	10	5	6	13 - 8
25	1963	PETROSSIAN	URSS	34	BOTVINNIK	URSS	52	22	5	2	15	12 1/2 - 9 1/2
26	1966	PETROSSIAN	URSS	37	SPASSKY	URSS	29	24	4	3	17	12 1/2 - 11 1/2
27	1969	SPASSKY	URSS	32	PETROSSIAN	URSS	40	23	6	4	13	12 1/2 - 10 1/2
28	1972	FISCHER	USA	29	SPASSKY	URSS	35	21	7	3	11	12 1/2 - 8 1/2
	1975	KARPOV	URSS	24	FISCHER	USA	32	-	-	-	-	par forfait
29	1978	KARPOV	URSS	27	KORTCHNOI	apatride	47	32	6	5	21	16 1/2 - 15 1/2
30	1981	KARPOV	URSS	30	KORTCHNOI	CH	50	18	6	2	10	11 - 7
*31	1984	KARPOV	URSS	33	KASPAROV	URSS	21	48	5	3	40	25 - 23
32	1985	KASPAROV	URSS	22	KARPOV	URSS	34	24	5	3	16	13 - 11
33	1986	KASPAROV	URSS	23	KARPOV	URSS	35	24	5	4	15	12 1/2 - 11 1/2
34	1987	?	URSS	?	?	URSS	?	?	?	?	?	?

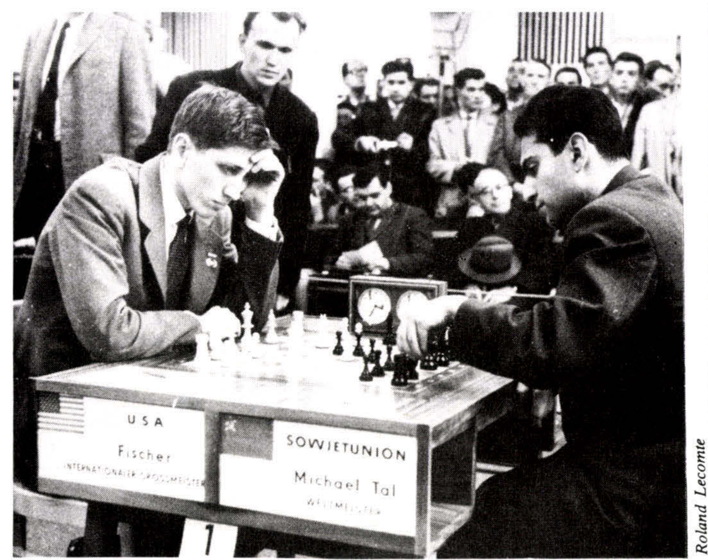
* match interrompu puis annulé.

l'URSS allait subir l'humiliation. Match de légende, match mythique, jamais deux êtres et un échiquier n'avaient suscité autant de passions. Jamais deux joueurs n'eurent à supporter une telle pression. USA contre URSS, l'administration Nixon contre le règne Brejnev... L'enjeu prit des proportions gigantesques. Un journaliste écrivit que le peuple soviétique regardait Spassky "*comme un dieu, le seul rempart contre l'Amérique*". Si le match en lui-même eut des relents de tragédie, son organisation fut digne des comédies les plus cocasses. C'est que le mauvais caractère de Fischer était au moins égal à son talent de joueur. La palette de ses exigences était d'une rare diversité: du bien-fondé de quelques-unes (conditions de jeu, aspect financier), on passait au farfelu de quelques-autres (remplacement de l'échiquier de marbre par un échiquier de bois pour, finalement, ordonner que l'on remette l'échiquier de marbre avant de jouer sur un échiquier de bois !). La liste est longue de ses revendications et de ses caprices. Nous relatons plus loin ("Le Bruit et la rumeur") des anecdotes incroyables de ce match décidément pas comme les autres. Mais le génie échiquéen de Fischer triompha et força l'admiration du monde entier.

Mais déjà, en URSS, la relève se préparait. L'après-Spassky se profilait en la personne d'une frêle silhouette de l'Oural : Anatoli Karpov. Découvert (et choyé) par Botvinnik, le jeune Karpov "éclata" littéralement en 1969 en remportant le championnat du monde junior. Il fit sensation en gagnant en 1971 le Mémorial Alekhine et le fort tournoi d'Hastings. Dès lors, Karpov brûla les étapes. La victoire de Fischer sur Spassky lui donna des ailes : se sentait-il investi d'une mission de venger l'honneur national ? Il remporta l'Interzonal de Leningrad en 1973, écarta Polugaïevsky en quart de finale, Spassky en demi-finale (passassion des pouvoirs) et Kortchnoï en finale des Candidats. Parcours on ne peut plus soviético-soviétique ! Karpov "le sauveur" attendait désormais Fischer de pied ferme.

Mais malheureusement ce Fischer-Karpov tant attendu de 1975 n'eut pas lieu. Depuis sa victoire, Fischer n'apparut plus devant l'échiquier. Démotivation ? Certitude d'être le plus fort et donc de n'avoir plus rien à prouver ? Sentiment de persécution face au "complot URSS-FIDE" ? Qui saura jamais la véritable raison du renoncement du "King". Une partie de bras-de-fer s'engagea qui déboucha sur un ultimatum : si le 1[er] avril 1975 Fischer ne s'était pas manifesté, il serait déchu de son titre. Les 5 millions de dollars (!) offerts par le président Philippin Ferdinand Marcos n'y firent rien, Fischer resta muet. En conséquence, le 24 avril 1975, Max Euwe, président de la FIDE, proclama Anatoli Karpov champion du monde d'Echecs.

Injustement, on reprochera longtemps à Anatoli Karpov d'avoir obtenu son titre sur le tapis vert. Fort heureusement, les prestations du champion du monde dans les divers tournois auxquels il participa, firent taire un à un les sceptiques : Karpov fut bel et bien à partir de 1975 le plus fort joueur du monde. Il totalise à ce jour plus de soixante-dix victoires de tournois ! Karpov, le boulimique d'Echecs.



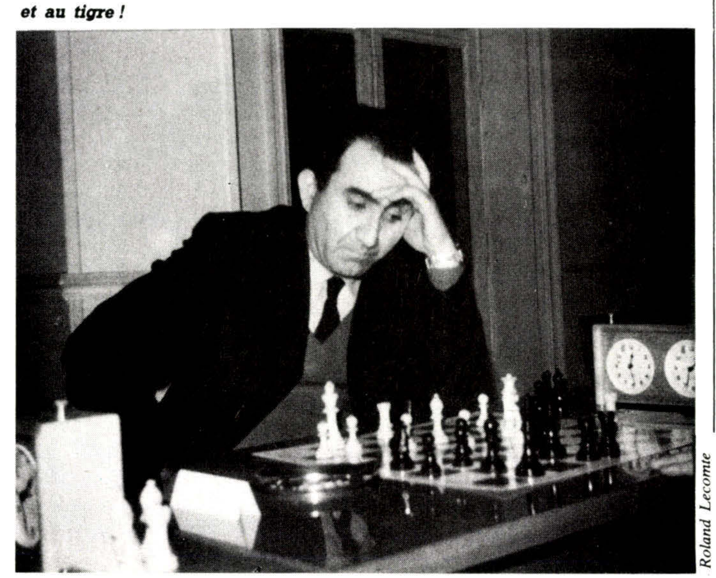
Roland Lecomte

Face à face, les deux joueurs qu'on a le plus souvent qualifiés de « génies » : Bobby Fischer et Mikhaïl Tal.

Sipa-Press

Reykjavik 1972, le match de légende entre Bobby Fischer (à gauche) et Boris Spassky (à droite).

Tigran Petrossian au jeu si original qu'il s'est vu comparé à la fois au boa... et au tigre !


Roland Lecomte

L'ERE DES "K"

La pollution des Echecs par la politique, qui semblait avoir connu son apogée avec le Fischer-Spassky de 1972, allait connaître encore de belles années. En 1978 le challenger de Karpov s'appelait Viktor Kortchnoï, celui-là même qui avait laissé à Karpov en 1975 le flambeau soviétique pour s'attaquer à l'épouvantail américain. Mais les temps ont changé. En 1976 à l'occasion du Tournoi IBM d'Amsterdam, Kortchnoï, en disgrâce avec sa fédération, demanda l'asile politique aux Pays-Bas. Kortchnoï passait à l'Ouest !

Longtemps deuxième en Union Soviétique, le voici premier des "antisoviétiques". Et il devint du coup la "bête noire" de l'URSS, plus "haïssable" encore que Fischer car venant du sérail. "Traître", "renégat", le transfuge eut droit à tous les qualificatifs dans la presse moscovite. Ce fut donc un homme seul contre un pays entier qui se présenta face à Karpov en 1978. L'affront national fut d'autant plus grand que le dissident, pour arriver en finale, s'offrit une somptueuse brochette soviétique : Petrossian, Polugaïevsky et Spassky. Dans un climat de haine farouche, le combat de Baguio-City resta indécis jusqu'au bout : ce n'est qu'en gagnant la 32[e] partie que Karpov conserva son titre.

L'URSS venait d'échapper de justesse à une deuxième catastrophe nationale.

En 1981, par une ironie féroce du

Sipa-Press

Anatoli Karpov (à gauche) face à Kortchnoï, Viktor le Terrible.

LE BRUIT ET LA RUMEUR

Les récents championnats du monde ont moins été marqués par le jeu lui-même que par la personnalité des joueurs et par la symbolique inhérente qu'ils drainaient souvent bien malgré eux. Fischer "l'homme libre" contre Spassky "le Rouge", Karpov "l'enfant socialiste" contre Kortchnoï "le renégat dissident", Karpov "l'apparatchik brejnevien"... toutes ces formules ont été employées dans la presse!

Ainsi, les comportements et autres déclarations spectaculaires des joueurs (ou de leur entourage) ont régulièrement donné lieu, depuis l'épique Fischer-Spassky de 1972, à des "affaires" dont les médias se sont plus fait l'écho que de la compétition elle-même!

En 1978, entre Karpov et Kortchnoï, c'est d'abord "l'affaire des yaourts": Kortchnoï (dissident néo-helvétique) voyait dans les couleurs des yaourts consommés par son adversaire, des messages codés par les analystes soviétiques. Puis c'est "l'affaire Zoukhar", un éminent parapsychologue soviétique par qui Kortchnoï se dit hypnotisé (il aura d'ailleurs recours à la contre-influence bénéfique de yogis originaires des Etats-Unis).

En 1981, toujours entre les deux mêmes, c'est "l'affaire Igor Kortchnoï", le fils de Kortchnoï interné, selon ses dires, dans un goulag.

En 1985, c'est "l'affaire Campomanès". Le président philippin de la FIDE interrompt et annule le match pour sauver Anatoli Karpov à l'agonie. Garri Kasparov est renvoyé à ses chères études.

En 1986, c'est la (petite) "affaire Vladimirov", un secondant de Kasparov licencié pour "haute trahison", soupçonné qu'il était d'avoir livré secrètement des analyses de son "patron" à l'état-major de Karpov.

Mais on doit bien convenir que dans ce domaine des "affaires", la palme revient à ce match de 1972 entre Fischer et Spassky. L'épisode des 236 télégrammes échangés entre Fischer et la FIDE pour l'organisation du match est à reléguer au rang des anecdotes en comparaison de ce qui va suivre. La délégation soviétique, en plein match, accuse officiellement Fischer d'employer des techniques électroniques et des substances chimiques pour influencer Spassky! (En clair, le KGB accuse la CIA de truquer le match.) Un examen minutieux de la salle, et plus spécialement de l'éclairage et des fauteuils des deux joueurs (dont la disposition avait été imposée par Fischer) fut effectué par des experts islandais. Chaque siège fut passé aux rayons X sous dix-huit incidences différentes (!) et le système d'éclairage démonté pièce à pièce. Le résultat de l'investigation fut... deux mouches mortes dans le lustre. On échappa de peu à l'autopsie des deux insectes!

Paradoxalement, de tels événements jouent un rôle effectif dans la promotion du jeu! En ce sens, les frasques d'un Fischer ont plus fait pour les Echecs que ses plus géniales parties!

Faut-il vraiment regretter les "affaires"?

destin, Karpov retrouvait Kortchnoï en finale. L'opposition viscérale ne fit qu'empirer; les deux seules nouveautés étaient que Kortchnoï était désormais citoyen helvétique et boycotté par tous les joueurs soviétiques qui se retirèrent systématiquement des tournois auxquels le dissident participait. Mais cette fois-ci la sentence du championnat du monde fut plus nette : Karpov était inaccessible.

Etonnant Kortchnoï! Figure bouillonnante et attachante des Echecs, "Viktor le terrible", s'il reste le finaliste par deux fois malheureux de Karpov, a établi un record : il a disputé à ce jour huit cycles de qualifications en championnat du monde dont trois finales des Candidats et deux finales suprêmes. Brillant vainqueur cet été de l'Interzonal de Zagreb, il entamera en février prochain lors du Tournoi des Candidats son 9e cycle en vingt-sept ans ! Quelle carrière !

Enfin Kasparov vint... Le météore des Echecs, le joueur à l'ascension la plus fulgurante. Kasparov aux Echecs-Champagne. Tout le sépare de son prestigieux rival Karpov : origines "marquées" (il est né en Azerbaïdjan d'un père juif et d'une mère arménienne), style de vie, "look", et jusque dans sa conception des Echecs. Karpov-Kasparov : le rouleau-compresseur contre le feu d'artifice.

Né le 13 avril 1963, Garik Weinstein s'inscrivit au Cercle d'Echecs du Palais des Pionniers de Bakou en 1970; en 1973 il entra à l'Ecole Botvinnik; en 1975, il participa au championnat d'URSS junior... et remporta le titre en 1977 sous le nom de Garri Kasparov.

En 1978, le jeune Maître International se signala aux "grands" en remportant le tournoi de Banja Luka. Deux ans plus tard il fut sacré champion du monde junior, devint champion d'URSS en 1981 et se lança en 1982 à l'assaut du titre mondial ! Son premier essai fut un coup de (grand) maître : il termina premier de l'Interzonal de Moscou, effaça tour à tour Beliavski, Kortchnoï et Smyslov en phases finales et s'attaqua à Karpov en septembre 1984. Il avait 20 ans et demi ! Et une fois de plus 64 cases noires et blanches allaient devenir un échiquier de passion.

Mais Karpov fit exploser son jeune challenger; 5-0 au bout de deux mois de lutte. Il ne lui manquait qu'un point pour gagner. Et puis tout bascula. Kasparov réalisa un extraordinaire "come-back": il revint à 5-3. Karpov était K.-O., à l'agonie, incapable de réagir. L'artiste Kasparov était sur orbite; "l'Ogre de Bakou" risquait d'atteindre le premier les six victoires requises. Contrairement à toute morale, le Lièvre rattrapait la Tortue ! Mais Stop ! On arrête tout ! Florencio Campomanès, le président de la FIDE, en accord avec la Fédération soviétique, suspendit puis annula le match. Motif invoqué: Anatoli Karpov n'était plus en état de continuer. La planète "Echecs" gronda; ce fantastique duel (cinq mois de lutte !) accouchait d'une bouffonnerie. L'essentiel fut préservé: Karpov, le chouchou du Kremlin, resta champion du monde.

Moins d'un an plus tard on remit les "pendules" à l'heure, et ce dans tous les sens du terme. Garri Kasparov devint le 13e champion du monde. Curieusement, ce changement de couronne ne créa pas de remous particulier au sein de la puissante fédération soviétique. L'ère Gorbatchev avait commencé!

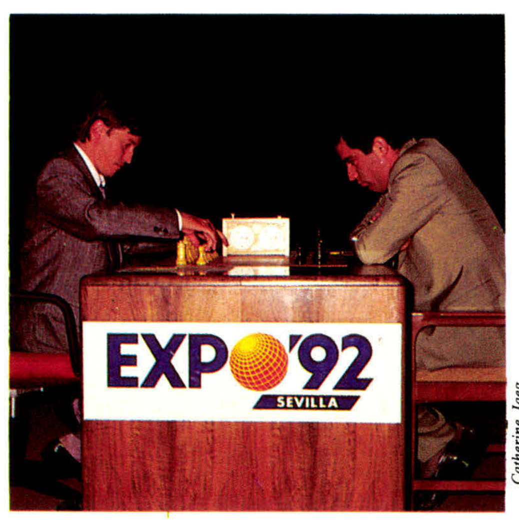
Le match-revanche de 1986 disputé à Londres puis à Leningrad fut fertile en rebondissements... échiquéens. Mené de 3 points à la 16e partie, Karpov démontra ses grandes qualités psychologiques et sportives en alignant trois victoires consécutives. Mais ce réveil un peu tardif et un ultime sursaut de son rival firent qu'il échoua près du but.

1987, l'ère Kasparov s'ouvre véritablement avec comme premier challenger... Anatoli Karpov ! Voici les deux "monstres" face à face, titre en jeu encore une fois. Rendez-vous à Séville... et page 28.

Séville 1987. Karpov et Kasparov se retrouvent encore une fois.

Catherine Jaeg

LE MATCH DES DEUX "K"



Catherine Jaeg

Garri Kasparov, tenant du titre, contre Anatoli Karpov, challenger. Telle est donc l'affiche sans surprise de ce 33e championnat du monde d'échecs.

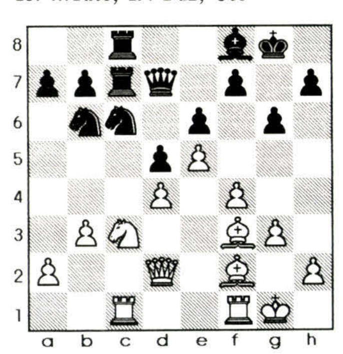
Après les péripéties de la précédente édition qui aura duré en tout vingt-cinq mois, entre un premier affrontement interminable et annulé, un second et, enfin, un match revanche, tout semble rentrer dans l'ordre. Cette finale est bien l'aboutissement du cycle 87, entamé par les tournois zonaux de 84.
Les deux K se retrouvent encore une fois alors que vont commencer les matchs des candidats qualificatifs pour le championnat du monde 90 qui devrait, selon toute vraisemblance, connaître une finale... Kasparov-Karpov!
Mais ne boudons pas notre plaisir! Garri et Anatoli sont indiscutablement de très grands champions. Le début de ce nouveau match en témoigne encore une fois. Les malheureux Grands-Maîtres chargés d'analyser "à chaud" les parties à Séville en perdent leur latin.
Manifestement, il faudra attendre des semaines, voire des mois, pour disposer d'analyses exactes et vraiment exhaustives. En attendant, Nicolas Giffard vous propose ici ses commentaires des premières parties.
Avant de placer les pièces sur l'échiquier, il convient de dresser un rapide tableau des conditions du match.
- le lieu: le Théâtre Lope de Vega à Séville en Espagne
- la règle du jeu: sera déclaré champion du monde, le premier vainqueur de 6 parties, dans la limite de 24 parties, ou à défaut celui qui, au terme de ces 24 parties, aura le meilleur score. En cas d'égalité, Garri Kasparov, tenant du titre, le conserverait.

Pour chaque partie, chaque joueur dispose de 2h30 pour jouer les quarante premiers coups. Si la partie n'est pas terminée au bout de 5 heures, elle est ajournée et reprise le lendemain à la cadence de seize coups à l'heure.
Les parties se déroulent les lundi, mercredi et vendredi. Chaque joueur pourra, au cours du match, prendre trois "time-out" (repport d'une partie).
- les hommes: Karpov repart à l'assaut de son titre tout revigoré par son récent (re)mariage. Lors de la conférence de presse de la cérémonie d'ouverture du match, il fit remarquer qu'il s'était marié pour la première fois en 1981, juste avant son match victorieux de Merano contre Viktor Kortchnoï. La recette est-elle infaillible?
Kasparov arrive encore une fois auréolé de tumulte. Aujourd'hui, celui provoqué par la sortie en Occident de son livre *Et le Fou devint Roi (1)* où il règle ses comptes avec "l'Ancien Régime", celui de Brejnev et de Karpov!
En deux mots, il est le plus fort, et pour conquérir et conserver le titre mondial, il n'a eu à vaincre que la bureaucratie soviétique et les magouilles du président de la FIDE, Campomanès! Un tel mépris affiché de son adversaire, même s'il n'est pas réel, n'a jamais donné de très bons résultats...
Côté équipe de "secondants", on retrouve les fidèles Zaïtsev, Oubilava, Podgaets et Lerner pour Karpov, Nikitine, Dorfman, Dolmatov et un petit nouveau Azmaïparachvili pour Kasparov.
D'après les premières parties du match, il semblerait que les premiers ont mieux travaillé que les seconds. Voyons ça! T.P.

(1) Albin-Michel, 320 pages, 89 F.

VARIATIONS SUR UNE COLONNE

Blancs: A. Karpov;
Noirs: G. Kasparov.
Défense Grünfeld.
1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. g3, c6
(une variante "béton", le public préfère les péripéties de la "Benoni" commençant par 3. ...c5; 4. d5, etc.)
4. Cf3, Fg7; 5. Fg2, d5; 6. c×d5, c×d5; 7. Cc3, 0-0; 8. Ce5, e6
(cette façon de se barricader a toujours eu les faveurs de la théorie et de... Kasparov)
9. 0-0, Cfd7; 10. f4, Cc6
(la treizième partie de leur précédent match avait vu Kasparov préférer 10. ...f6, et, trente coups plus tard, passer près de la victoire, Karpov trouvant une astuce miraculeuse pour s'en sortir par la nullité)
11. Fe3, Cb6; 12. Ff2, Fd7; 13. e4, Ce7
(après 13. ...d×e4; 14. C×e4, le Cavalier viserait les cases sensibles c5 et d6)
14. C×d7, D×d7; 15. e5
(il n'y a pas mieux que de miser sur l'avantage d'espace. La paire de Fous blancs, quant à elle, ne constituera pas un réel "bonus" dans cette position bloquée)
15. ...Tfc8; 16. Tac1
(entamant les variations sur la colonne. Une idée radicalement différente, plus ambitieuse, aurait été de pousser g4 pour préparer f5. La partie aurait alors donné le spectacle d'une course de vitesse entre l'offensive noire sur l'aile-Dame par la colonne c et une attaque blanche à l'aile-Roi. Karpov, fidèle à son style, préfère d'abord contenir les velléités adverses)
16. ...Ff8; 17. Ff3, Tc7; 18. b3
(pour empêcher les Noirs, après un départ de la Dame blanche, de faire pression sur la colonne c par Cb6, a4. Le coup de Karpov affaiblit toutefois la case a3, ce que son adversaire saura utiliser)
18. ...Tac8; 19. Dd2, Cc6



20. Db2
(évitant 20. Cb5? à cause de 20. ...C×e5! et les Noirs gagnent un pion)
20. ...a6; 21. Fe2, De7; 22. Cb1
(sinon venait 22. ...Da3 et une pression noire trop forte sur la colonne)
22. ...Cb4; 23. Cc3
(il fallait se préoccuper de 23. ...Tc2
23. ...Cc6; 24. Cb1, Cb4; 25. Tc5, Cd7!; 26. T×c7, T×c7; 27. Cc3, Cc6
(visant toujours a3)
28. Cb1, Cb4; 29. Cc3, Cc6; 30. Cb1 et Nulle sur proposition de Karpov. Karpov 0,5 - Kasparov 0,5

KASPAROV CRAQUE

Blancs: G. Kasparov;
Noirs: A. Karpov.
Ouverture Anglaise.
1. c4
(grosse surprise. Kasparov a toujours préféré occuper le centre par 1. d4 ou 1. e4)
1. ...Cf6; 2. Cc3, e5; 3. Cf3, Cc6; 4. g3, Fb4
(entrant, pour les spécialistes, dans

une "Attaque Rossolino", avec couleurs inversées et un temps de moins!)

5. Fg2, 0-0; 6. 0-0, e4; 7. Cg5

(plus ambitieux et plus complexe que le parcours Ce1-Cc2-Ce3-Cd5)

7. ...F×c3

(forcé pour ne pas perdre le pion central)

8. b×c3

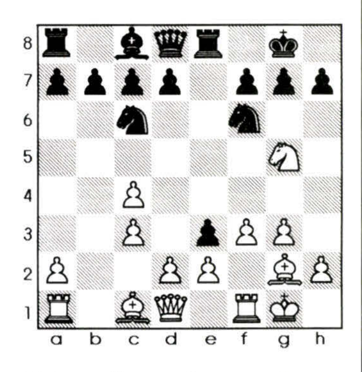
(de nouveau un choix agressif par rapport à 8. d×c3. Les Blancs veulent s'assurer une majorité de pions au centre)

8. ...Te8; 9. f3

(le summum est atteint dans la lutte pour le centre)

9. ...e3!?

(nouveauté théorique. Connu était



l'échange 9. ...e×f3 comme le pratiqua plusieurs fois l'ex-champion du monde Vassili Smyslov. La poussée de Karpov, sans doute mûrement préparée, va tellement perturber Kasparov que celui-ci dépensera la bagatelle d'une heure et vingt minutes avant de se décider à refuser ce gambit.

En effet, après 9. ...e3; 10. f×e3, les Blancs souffrent d'une structure de pions trop détériorée et de simples répliques comme 10. ...d6 ou 10. ...b6 les laisseraient dans l'impossibilité de trouver un plan qui mette en valeur la masse de leurs pions centraux. Le coup choisi par Kasparov semble meilleur et n'est en tout cas, pas responsable de sa défaite. A considérer également eut été 10.d4)

10. d3, d5; 11. Db3

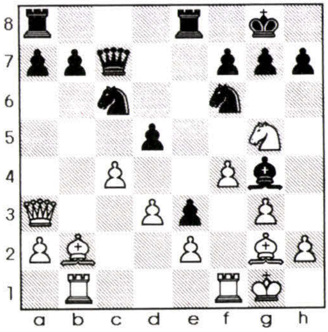
(après 11. c×d5, C×d5, le Cavalier sur g5 et le pion sur c3 seraient simultanément visés)

11. ...Ca5; 12. Da3, c6; 13. c×d5, c×d5; 14. f4, Cc6; 15. Tb1, Dc7; 16. Fb2

(le début d'un plan trop optimiste)

16. ...Fg4; 17. c4?

(la véritable cause de tous les soucis, ce coup n'inaugure pas une attaque assez puissante pour permettre de laisser des pions en pâture. Le simple 17. Cf3, préparant un ultérieur c3-c4, était préférable et assurait aux Blancs l'avantage lié à la possession de la paire de Fous et aussi à la fragilité du pion avancé e3)



17. ... d×c4!

(Karpov aime les solutions simples aux problèmes compliqués)

18. F×f6, g×f6; 19. Ce4, Rg7; 20. d×c4

(20. Dc3 offrait de meilleures chances, par exemple 20. ...De7?, 21. T×b7!, D×b7; 22. D×f6+, Rf8; 23. Cd6!, Dc7; 24. F×c6! D'autre part, après 20. Dc3, Dd8, les Blancs jouent 21. D×c4! et menacent d'avoir une attaque sur f7 si les Noirs laissent prendre b7. Ceux-ci se seraient alors contentés d'un léger avantage. Après le coup du texte, la construction blanche se révèle trop fragile)

20. ...Tad8!; 21. Tb3

(car 21. D×e3? aurait subi la sanction d'un clouage: 21. ...Ff5! et la menace 22. ...De7 permet aux Noirs de gagner une pièce)

21. ...Cd4; 22. T×e3, D×c4!

(de nouveau très simple et très fort. La fourchette naïve 22. ...Cc2 aurait permis à Kasparov de sauver le demi-point: 23. Dc3!, C×e3; 24. D×f6+, Rf8; 25. Dh6+!, Re7; 26. Dg5+!, Rf8 — ni 26. ...f6?; 27. Dg7+! gagnant la Dame, ni 26. ...Rd7?; 27. Cc5+!, Rc8; 28. F×b7+, Rb8; 29. Ca6+! et là aussi la Dame noire succombe — 27. Dh6+, Re7; 28. Dg5+ avec échec perpétuel)

23. Rh1

(une perte de temps guère agréable à jouer, mais Karpov menaçait 23. ...Cc2; 24. Tc3, Dd4 avec échec! Un coup de Dame comme 23. D×a7 semble toutefois poser plus de problèmes aux Noirs)

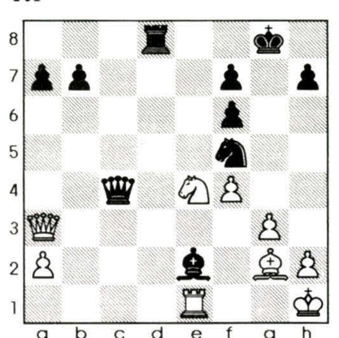
23. ...Cf5!

(car 23. ...Cc2; 24. Tc3, D×e4 se heurtait à 25. F×e4, C×a3; 26. Fd3! et des chances de sauvetage pour les Blancs en finale)

24. Td3

(la plus âpre résistance)

24. ...F×e2; 25. T×d8, T×d8; 26. Te1



(une position historique. Le trait est à Karpov (c'est aux Noirs de jouer) et pourtant, durant quatre longues minutes, c'est la pendule de Kasparov qui va tourner! Le champion du monde, absorbé dans la recherche d'une solution aux nombreux problèmes du camp blanc, oublia carrément d'appuyer sur le bouton de son cadran après avoir joué 26. Te1. Le mal eût été bénin avec un capital-temps conséquent, mais il ne restait plus à ce niveau que cinq minutes à Kasparov en tout et pour tout! On enleva ces fameuses quatre minutes (durant lesquelles, c'est de bonne guerre, Karpov ne broncha pas), et il ne resta plus au champion du monde qu'une minute pour jouer les quatorze coups avant le contrôle du quarantième coup! L'enfer)

26. ...Te8; 27. Da5

(visant le Cavalier noir)

27. ...b5; 28. Cd2, Dd3

(les noirs dominent totalement le centre tout en se rapprochant peu à peu du Roi adverse)

29. Cb3

(perdant, comme les autres coups)

29. ...Ff3! 30. F×f3

(30. T×e8?, Df1 mat!)

30. ...D×f3+; 31. Rg1, T×e1+; 32. D×e1, Ce3!

33. Abandon

(donner la Dame en prenant le Cavalier est obligatoire pour éviter le mat, car 33. Df2 amène 33. ...Dd1+; 34. De1, D×e1 mat).

Karpov 1,5 — Kasparov 0,5

DES BARRICADES POUR UNE JOURNEE PACIFIQUE

Blancs: A. Karpov;
Noirs: G. Kasparov.
Défense Grünfeld.

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. g3, c6; 4. Fg2, d5; 5. c×d5, c×d5; 6. Cf3, Fg7; 7. Cc3, 0-0; 8. Ce5, e6; 9. 0-0, Cfd7; 10. f4, Cc6; 11. Fe3, Cb6; 12. Ff2, Ce7

(changeant par rapport à la première partie, Kasparov dissuade l'adversaire de pousser e4. En effet, après 13. e4, d×e4; 14. C×e4, C6d5! puis 15. ...b6, les Noirs obtiendraient un sérieux avantage stratégique à cause des cases faibles du camp blanc)

13. a4, a5

(il n'y a pas de raison de concéder de l'espace)

14. Db3, Fd7; 15. Tfc1

(15. C×d7, C×d7; 16. D×b7 serait stupide, ne serait-ce qu'à cause de 16. ...Tb8 et 17. ...T×b2),

15. ...Fc6

(fidèle à sa politique consistant à "tenir" avec les Noirs, Kasparov se barricade)

16. Cb5, Cbc8; 17. e3, Cd6; 18. C×d6, D×d6; 19. Fe1, Tfb8; 20. Ff1, f6; 21. Cf3

(les experts présents à Séville préféraient 21. Cd3. Je ne partage pas cet avis)

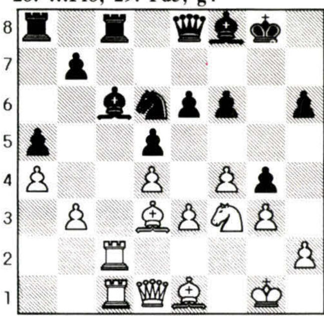
21. ...Dd7; 22. Dc2, Cf5; 23. Fd2, Cd6; 24. b3, Tc8

(l'initiative a changé de camp, mais les barricades sont trop solides)

25. Dd1, h6; 26. Fe1, g5; 27. Ta2, De8; 28. Tac2

(une idée optimiste consistait à pousser 28. g4 puis à préparer h2-h4)

28. ...Ff8; 29. Fd3, g4



et nulle sur proposition de Kasparov

(Après 30. Ch4, f5 la position du champion du monde semble meilleure: la situation du Cavalier noir compense largement la pression sur la colonne c. Mais, pour jouer les 11 coups suivants, Kasparov n'aurait disposé que de dix minutes contre plus d'une demi-heure pour Karpov. Il choisit la solution la plus sage).

Karpov 2 - Kasparov 1

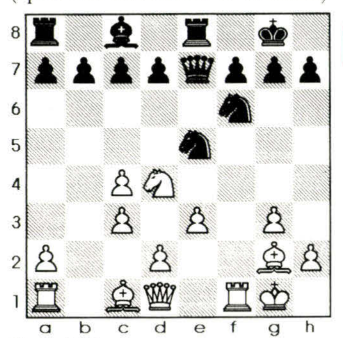
REVANCHE A CHAUD

Blancs: G. Kasparov;
Noirs: A. Karpov
Partie Anglaise

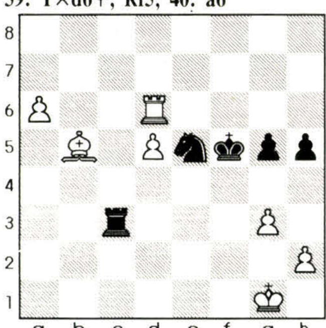
1. c4, Cf6; 2. Cc3, e5; 3. Cf3, Cc6; 4. g3, Fb4; 5. Fg2, 0-0; 6. 0-0, e4; 7. Cg5, F×c3; 8. b×c3, Te8; 9. f3

(on dit que Kasparov joua ce coup en lançant un regard assassin à son adversaire, comme s'il attendait de pied ferme 9. ...e3 pour en montrer la réfutation. Le challenger ne désira pas entrer dans cette partie de "bras de fer" psychologique et revint dans la suite connue)

9. ...e×f3; 10. C×f3, De7
(10. ...d5, déjà joué, a le défaut d'ouvrir le jeu pour les Fous blancs en même temps que de dédoubler le pion c4)
11. e3, Ce5
(l'intention des Blancs est de constituer un puissant centre de pions en jouant d2-d3, puis e3-e4, ouvrant en même temps la voie au Fou c1 vers l'aile-Roi. Karpov tente d'alléger sa défense en procédant à l'échange des Cavaliers. Le coup connu 12. ...d6 laissa l'avantage aux Blancs dans une partie Smyslov-Peev de 1973 après 13. d3!, Fg4; 14. h3, Fd7; 15. e4)
12. Cd4!
(après une demi-heure de réflexion)



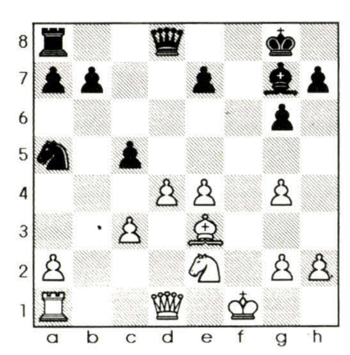
12. ...Cd3
(l'acceptation du gambit en c4 eût donné une trop forte initiative aux Blancs: 12. ...C×c4; 13. Cf5! De5 — ou 13. ...Dd8; 14. d3, Ce5; 15. e4 qui menace à la fois 16. Fg5 et 16. d4 — 14. d3, D×c3; 15. Tb1, Ce5; 16. Tb3 et toutes les pièces blanches vont avoir une activité maximum. Dans son désir d'échanger une pièce mineure Karpov va, avec le coup du texte, perdre du temps de mobilisation)
13. De2, C×c1; 14. Ta×c1, d6; 15. Tf4, c6; 16. Tcf1, De5
(Kasparov menaçait sans doute 17. T×f6, g×f6; 18. Dh5)
17. Dd3!, Fd7; 18. Cf5, F×f5
(forcé car il y avait deux menaces: 19. C×d6 et 19. C×g7)
19. T×f5, De6; 20. Dd4!, Te7
(20. ...Tf8, avec la même idée de protéger f7, prenait une case de fuite au Roi noir et donnait de la force au sacrifice de qualité: 21. T×f6, g×f6; 22. T×f6, De5; 23. Dh4, Tae8; 24. e4!)
21. Dh4, Dc7; 22. Fh3!
(avec deux menaces: 23. Th5 et 23. T×f7, D×f7; 24. T×f7, R×f7 — 24. ...T×f7; 25. Fe6 — 25. D×h7)
22. ...Cf8
(ainsi les "grosses" menaces sont-elles parées, mais la transition dans une finale inférieure était, quant à elle, imparable)
23. T5f3!, De5; 24. d4!
(servant souvent à inaugurer une partie, ce coup sert ici à clore la phase du milieu de jeu. La pénétration en septième rangée se révèle vite décisive)
24. ...De4; 25. D×e4, T×e4; 26. T×f7, T×e3; 27. d5!
(avec le piège 27. ...T×c3?; 28. T×f8+, T×f8; 29. Fe6+)
27. ...Tae8
(ou 27. ...Tb8; 28. Tc7, T×c3; 29. Tff7, T×c4; 30. T×g7+, Rh8; 31. Fe6!, C×e6; 32. d×e6, Te4; 33. T×h7+, Rg8; 34. Tcg7+, Rf8; 35. e7+ et les Noirs perdent une Tour. Les coups ne sont pas tous forcés dans cette variante, mais illustrent bien les possibilités offertes par la pénétration en septième rangée)
28. T×b7, c×d5; 29. c×d5, T3e7; 30. Tfb1, h5
(30. ...a5 semble plus résistant)
31. a4, g5; 32. Ff5, Rg7; 33. a5, Rf6; 34. Fd3, T×b7
(34. ...Re5?; 35. Te1+)
35. T×b7, Te3
(35. ...Te7 résistait un peu plus)
36. Fb5, T×c5; 37. T×a7, Cg6; 38. Td7, Ce5?
(38. ...Re5; 39. Fc6, Ta3; 40. Tg7! Rf6; 41. Ta7 aurait perdu aussi, mais moins vite)
39. T×d6+, Rf5; 40. a6



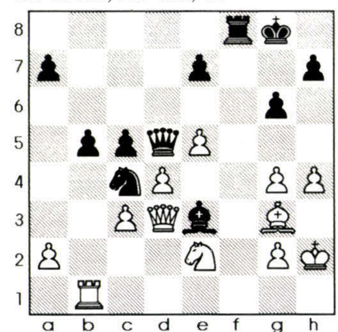
40. ...Ta3
41. Td8
(le coup placé dans l'enveloppe)
41. ...Abandon
(les quelques échecs au Roi blanc ne compensent pas les deux pions de déficit. Une partie impressionnante dans la mesure où les fautes de Karpov se résument à quelques imprécisions.)
Karpov 2 - Kasparov 2

VICTOIRE DE LA DEFENSE

Blancs: A. Karpov;
Noirs: G. Kasparov.
Défense Grünfeld.
1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. c×d5
(c'est la première fois que Karpov utilise la ligne de jeu classique quand le champion du monde joue "la Grünfeld")
4. ...C×d5; 5. e4, C×c3; 6. b×c3, Fg7; 7. Fc4
(une des spécialités de Kasparov est 7. Cf3, c5; 8. Tb1. Son adversaire préfère l'ancienne méthode de développement avec le Cavalier blanc sur e2)
7. ...c5; 8. Cge2, Cc6; 9. Fe3, 0-0; 10. 0-0, Fg4; 11. f3, Ca5; 12. F×f7+
(ce même pseudo sacrifice s'est déjà rencontré, à une nuance près: l'échange des pions en d4 étant effectué. Réputée comme trop simplificatrice, cette idée était tombée dans l'oubli. Nul doute que cette partie éveillera l'intérêt des théoriciens du monde entier)
12. ...T×f7; 13. f×g4, T×f1+; 14. R×f1
(mieux que 14. D×f1, Cc4; 15. Ff2 à cause de 15. ...Cd2 et 16. ...C×e4)



14. ...Dd6!
(un fort coup... s'il n'avait été décidé après une heure et quatre minutes de réflexion! Kasparov, c'est bien connu, ne se contente pas d'un bon coup, il cherche le meilleur. Cela fait sa force, et aussi sa faiblesse puisque le temps de réflexion est compté. Pour avoir oublié ces évidences le jeune champion du monde va subir sa deuxième punition)
15. e5
(sur 15. Rg1 Kasparov avait prévu 15. ...De6! 16. Cg3, Dc4! et les pions blancs sont sous pression)
15. ...Dd5; 16. Ff2, Tf8; 17. Rg1, Fh6!; 18. h4, Df7
(un coup indispensable pour offrir la case e3 au Fou noir. Sur maintenant 19. De1 viendrait 19. ...Fd2!)
19. Fg3, Fe3+; 20. Rh2, Dc4
(mieux que 20. ...Dd5; 21. d×c5!)
21. Tb1, b6
(non 21. ...D×a2?; 22. Ta1 et 23. T×a5)
22. Tb2, Dd5; 23. Dd3
(Karpov n'a pas le choix et doit se contenter de colmater les trous sur les cases blanches, conséquences néfastes de l'idée 12. F×f7+. Il est clair que Kasparov possède l'initiative malgré son pion de moins)
23. ...Cc4; 24. Tb1, b5

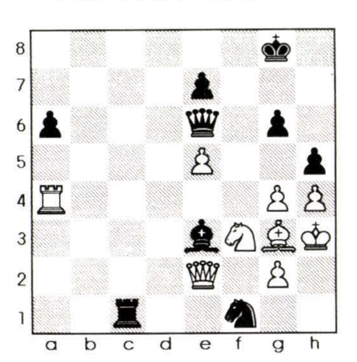


25. Rh3!
(sur 25. T×b5, C×e5 les blancs ne pouvaient jouer ni 26. De3, C×g4 + ni 26. F×e5, Tf2!!. Mais après 26. T×c5! les noirs n'avaient pas mieux que 26. ...C×g4; 27. Rh3, De6; 28. Dc4, Cf2+ avec échec perpétuel. Peut-être Karpov a-t-il craint 25. ...Cd2!?; 26. Txc5, De6)

25. ...a6; 26. Cg1
(il faut rendre le pion pour respirer un peu)

26. ...c×d4; 27. Cf3, Td8!; 28. a4!
(la tentative 28. c×d4, F×d4; 29. Td1 échouait sur 29. ... Cb2!; 30. D×d4, C×d1)

28. ...d×c3; 29. D×c3, De6! 30. Rh2!
(brillante défense offrant g4 pour prendre b5. Le brutal 30. a×b5 était inférieur en égard à 30. ...h5)
30. ...b×a4?
(ce coup va activer la Tour blanche inutilement. Meilleurs étaient 30. ...Td5! ou même 30. ...Fd2! Un seul responsable à cette erreur: le temps. Il ne restait, dans cette position ultra-compliquée, que deux minutes à Kasparov pour jouer dix coups, contre un bon quart d'heure à Karpov)
31. Tb4, Cd2; 32. T×a4
(32. D×e3??, Cf1+)
32. ...Cf1+; 33. Rh3
(le comportement du Roi blanc, tout au long de la partie, aura été remarquable)
33. ...Td1
(si 33. ...C×g3; 34. D×e3! Les Blancs ont désormais l'avantage)
34. Dc2!, Tc1; 35. De2, h5



36. Fe1!!
(enfermant le Cavalier)
36. ...Dd7; 37. D×a6, Ta1?
(Dans une position très difficile, un piège... qui perd immédiatement !)
38. D×g6+
(38. T×a1??, D×g4 mat)
38. ...Abandon
(le coup suivant, g4 étant protégé, Karpov pourra prendre la Tour offerte)
Karpov 3, Kasparov 2

N.G.

Toutes les autres parties dans le prochain numéro.

BILLARDS DE TABLE A PARTIR DE 875 F
JEUX DE BOULES D'INTERIEUR 120 F
JEUX DE CURLING DE TABLE 150 F,
ROULETTES, BACCARA, TAPIS DE JEUX,
PLAQUES ET JETONS...

NOUVEAUTÉS EN FRANCAIS

RUNEQUEST (en français)	230 F
BLOOD BOWL (en français)	NC
LES CONTRÉES DU RÊVE (Mod CTHULHU)	125 F
CTHULHU BY GAZLIGHT	115 F
LE REJETON D'AZATHOTH (Mod. CTHULHU)	115 F
LA VALLÉE DES ROIS (Mod. LEGENDE)	NC
LE CHANT DES ENFERS (Stormbringer)	105 F
ENCYCLOPÉDIE GALACTIQUE (Emp. GALACTIQUE)	125 F
RÊVE DE DRAGON : MIROIR N° 5	69 F
B8 (D&D) L'ODYSSÉE DU ROCHER	65 F
U1 (AD&D) LE SECRET DE SALTMARSH	65 F
U2 (AD&D) LES DANGERS DE DUNWATER	65 F

NOUVEAUTÉS EN ANGLAIS

AD&D DRAGONLANCE ADVENTURE	145 F
AD&D FORGOTTEN REALMS	135 F
AD&D N 5 UNDER ILLEFARM	60 F
CYBORG COMMANDO	125 F
AD&D : S1-4 REALM OF HORROR	85 F
RUNEQUEST MONSTER (U.K.)	120 F
TRAVELLER 2300	170 F
AURORE. SOURCE BOOK T. 2300	85 F
SHIPS POUR TRA. 2300	75 F
JORUNE RPG	220 F
BURDOTH (JORUNE COMP.)	75 F
ARDOTH (JORUNE COMP.)	80 F
TOP SECRET (TSR)	135 F
OPERATION STARFIRE (Mod. Top. Sec.)	50 F
ENTS OF FANGORN (Mod. MERP)	95 F
BRIGANTS OF MIRKWOOD (Mod. MERP)	55 F
BEYOND THE CORE (Mod. SPACE MAST)	95 F
KUISR ROCKS ! (Mod Living Steel)	75 F
THE ORIONS (Star-Treck Sup.)	120 F
ROAD ATLAS EAST COAST (Car war)	60 F
ROAD ATLAS WEST COAST (Car war)	60 F
WARHAMMER 40 000	175 F
BLOOD BOWL	135 F
DEATH ZONE (Blood Bowl)	85 F
GAMARAUDER GAME (TSR)	135 F
INTERCEPTOR (FASA)	200 F
ARKHAM HORROR (Board Game CTHU)	210 F
INVINCIBLE OVERLORD	215 F
SUCCESSION WARS (FASA)	200 F
DEATH ON THE REIK (Warham RPG)	120 F
MEGA MANIA	90 F
BLOCK MANIA	145 F
RAID ON ST NAZAIRE (AVH)	180 F
RAF (New Version)	170 F
SOLDIERS (WEG)	170 F
CENTRAL AMERICA (VG)	265 F
SCORCHED EARTH (Mod. Europa)	510 F
PLATOON (AVH)	145 F

ET TOUJOURS...

EN FRANÇAIS

LIVRE DU MAÎTRE	155 F
LIVRE DU JOUEUR	145 F
STORM BRINGER	175 F
J. DE R. DE LA TERRE DU MILLIEU	175 F
CTHULHU	175 F
PARANOIA	140 F
MALEFICE	160 F
CROISADES	185 F
LE CHATEAU DES TEMPLIERS (Mod. Croisades)	135 F
LA CITE MEDIEVALE (Mod. Croisades)	135 F

EN ANGLAIS

AD&D MANVAL OF THE PLANE	145 F
BATTLETECH	170 F
CITYTECH	170 F
AEROTECH	125 F
BATTLE FORCE	200 F

C'est l'Oeuf Cube, bravo !

2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

Bon de commande à retourner à **L'ŒUF CUBE**
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

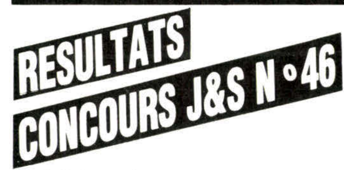
NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TEL. ....
C.P. .... VILLE ....

JS 48 DESIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX ☐ LISTE CASSE-TETE ☐ TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

CONCOURS : LE SPRINT FINAL

Vous voici en effet en vue de la ligne d'arrivée du marathon 87. Allez, encore un petit effort, ce sera le dernier de l'année!



1. Cellules grises

Bien sûr, il fallait d'abord trouver les chemins reliant A à B et C. Ça n'était tout de même pas difficile! (voir solution dans Post-scriptum, page 120). Il fallait ensuite déchiffrer les messages qu'ils cachaient. Le code se fondait manifestement sur les cellules traversées. Elles étaient de trois types: blanche (B), à noyau rouge (R), à noyau noir (N).

Ainsi, le chemin de A vers B donnait: R R B B R N B B B...

Comment représenter les 26 lettres de l'alphabet par seulement 3 signes différents? Bien sûr, en le groupant par 3, ce qui donne 27 combinaisons différentes, qui pouvaient représenter les 26 lettres et l'espace. Vous pouviez alors remarquer (mais si!) que les groupes BRN et BBB revenaient très souvent. Ils devaient donc représenter l'espace et le E. L'alphabet était ainsi codé:

espace = BBB
A = BBR
B = BBN
C = BRB
D = BRR
E = BRN
...
Y = NNR
Z = NNN

De A vers B, vous pouviez ainsi lire une citation d'Ernest Renan: LE PLUS SIMPLE ECOLIER SAIT MAINTENANT DES VERITES POUR LESQUELLES ARCHIMEDE EUT SACRIFIE SA VIE.

Et de A vers C:

QUE J'AIME A FAIRE
CONNAITRE CE NOMBRE
UTILE AUX SAGES
IMMORTEL ARCHIMEDE
ARTISTE INGENIEUX
QUI DE TON JUGEMENT PEUT
PRISER LA VALEUR
POUR MOI TON PROBLEME
EUT DE PAREILS AVANTAGES.

Qui ne sait que ce quatrain représente la suite des chiffres du nombre π, représentés par le nombre de lettres de chaque mot:

3, 141592653589793238462643383279

Notre nombre mystérieux n'était donc autre que le célèbre π.

2. Divisibilité

Comme tout bon cryptarithme, il fallait, pour résoudre celui-ci, autant de transpiration que d'inspiration.

Sa solution: DIX = 162

3. Géographie

Alors là, les petits matheux, vous avez souffert! Tout de même... Ce n'était pourtant pas sorcier. Il fallait trouver:

TROYES-FOIX-DIE-SETE = SAINT QUENTIN
(3×17 = 51)

4. Immatriculation

Et, là, vous avez trouvé! C'était pourtant plus difficile, non?

Une telle suite de nombre se termine toujours soit par un nombre autogénérateur (ex: 153 qui donne 153), soit par une suite cyclique (ex: 217-352-160-217-352...). Le seul nombre initial qui conduit à un ensemble de 14 nombres différents est constitué des chiffres 1, 7, 7 et bien sûr éventuellement 0. La suite sera 687, 1071-345-216-225-141-66-432-99-1458-702-351-153-153...

La 5ᵉ voiture porte le numéro 216. En revanche, celui de la première peut être 177, 717, 771 ou 1077.

5. Super-défi

Quel est le plus grand mot qui, lu à l'envers, en donne un autre? Il y avait une solution facile à trouver en 8 lettres (encore fallait-il être sûr qu'aucun mot de 9 lettres ou plus ne répondait à la question!).

La solution la plus évidente était REGAGNER/RENGAGER. Mais on pouvait aussi sentir des SENEVOLS (éthers) produits par des chimistes SLOVENES (de Slovénie), espérer que j'EGAYASSE une séance d'ESSAYAGE qui ne va donc pas SECRETER l'ennui pendant que tu RETERCES (un nouveau labour de la vigne).

6. Epreuve de départage

La moyenne des nombres proposés s'est établie à 309 371 356. Un milliard moins deux fois cette moyenne donnait le nombre dont il fallait se rapprocher le plus possible: 381 257 288. Et c'est Christophe Lebrun de Sainte-Adresse qui gagne notre prix spécial avec 381 927 683.

LES GAGNANTS

1ᵉʳ (998): HUOT Suzanne, Ris-Orangis, gagne un *micro-ordinateur Spectrum 128 K+2* avec lecteur de disquettes, un joystick et un moniteur monochrome.

2ᵉ (989): PERNAT Jeannine, Tours, gagne une *Encyclopédie Larousse* 3 volumes en couleurs.

3ᵉ (984): GLOANNEC Frédéric, Pont-L'Abbé, gagne un *Dictionnaire Larousse* en 2 volumes.

4ᵉ (983): LEBLANC Thierry, Ris-Orangis, gagne un *Dictionnaire du cinéma* et le *Livre de la photographie Larousse.*

5ᵉ (980): DELBARRE Jean-Claude, Douai, gagne *Les sept livres* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.

6ᵉ (970): VUKOVICH Ivan, Le Chesnay, gagne un *jeu de go* (L'Impensé Radical).

7ᵉ (969): DUCHATEAU Roger, Valenciennes, gagne une édition complète du jeu *L'Ultime Epreuve* (Jeux Actuels).

8ᵉ (959): BEGUIN Paulette, Nice, gagne un jeu *Stratego* et un jeu *Spacego* (Jumbo).

9ᵉ (957): LEGROS Alain, Champs-sur-Marne; 10ᵉ (954): SCHMIDT Guillaume, Luzarches, gagnent un jeu *L'An Mil* (Jeux Actuels).

11ᵉ (951): WURTH Jean-Marc, Kaysersberg; 12ᵉ (950): LEBRUN Christophe, Sainte-Adresse, gagnent *dix livres* de la collection "Les Quêtes sans fin D&D" (éditions Solar)

13ᵉ (950): BERTHELOT Jean-Pierre, Falaise, gagne un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker).

14ᵉ (948): CANTON Ernest, Pau, gagne un jeu de *Jarnac* (Habourdin).

15ᵉ (946): RAYMOND Alain, Saint-Genis-Laval; 16ᵉ (945): DUBIEN Christophe, Saint-Etienne; 17ᵉ (943): AUZOLAT Jean-Pierre, Nîmes; 18ᵉ (941): GARNIER Bruno, Paris; 19ᵉ (940): DECROUX Thierry, Livron; 20ᵉ (940): DE SAINT ETIENNE Alain, Orsay, gagnent un jeu *Risk* (Kenner Parker).

21ᵉ (939): VOSSE Robert, Chelles, gagne un jeu *Fief* (International Team).

Page manquante

LE DRAGON SORT
SES GRIFFES
Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons
GUIDE DU MAITRE
par Gary Gygax
DONJONS & DRAGONS
JEU DE RÔLES D'AVENTURES FANTASTIQUES
REGLES EXPERT — BOITE 2
TIGNOUS
et elles sont en Français !
DONJONS & DRAGONS AD&D
6 MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE VOUS ATTENDENT
DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉS LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140
TSR™
DONJONS & DRAGONS, AD&D
Règles AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.
COPYRIGHT TSR, Inc.

"...On ne peut plus s'arrêter de jouer!...

Le Figaro

"...A vous maintenant de découvrir les joies ineffables de la RENCONTRE COSMIQUE... Affaire à suivre, qu'on se le dise..."

Casus Belli

"...Extra terrestre cherche à s'approprier les planètes du système solaire pour devenir seul maître de l'univers... Bluff, alliances, compromissions, traîtrises, réglent les lois de l'espace inter galactique..."

VSD

"...Le best seller des jeux de science-fiction... aucune partie ne se ressemble..."

Journal Quotidien Rhone-Alpes

"...Adaptation française d'un jeu qui fait fureur outre-Atlantitique... RENCONTRE COSMIQUE se joue de 2 à 4 partenaires..."

Science et vie

"...Un jeu avec des règles très dépouillées... Si vous prenez plus de plaisir à élaborer des tactiques de jeu qu'à jeter des dés et si vous pensez qu'un extra terrestre n'est bon qu'à hanter un trou noir, alors ce jeu est pour vous..."

Jeux et stratégie

"...Simple, plein d'humour, et très convivial, cette "Guerre des Etoiles" est bien sympathique..."

Tonus

"...Maîtres de l'univers, c'est facile... RENCONTRE COSMIQUE le plus extraordinaire et le plus amusant des jeux de sf auquel vous ayez jamais joué..."

La Revue du jouet

PARTICIPEZ AU CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHÉMATIQUES

... et logiques, bien sûr ! Pour vous qualifier, il vous suffira de répondre à six casse-tête que vous trouverez ici même. Les trois premiers dans ce numéro, les trois autres dans le prochain. Et, en attendant le titre prestigieux qui ne saurait vous échapper, *Jeux & Stratégie* vous offre déjà des prix !

Voici donc les trois premières épreuves du 2e championnat de France des jeux mathématiques et logiques. Les trois autres questions paraîtront dans le prochain numéro avec le bulletin-réponse. N'envoyez donc pas tout de suite vos réponses, mais n'attendez pas pour chercher ! Vous n'aurez, en effet, que fort peu de temps pour réagir après la parution de notre nº 49 (mi-janvier) puisque la date limite est fixée au 11 février.

Les meilleurs candidats, départagés par la question subsidiaire posée dans le prochain numéro, emporteront les prix ci-dessous. Mais tous ceux qui auront apporté une réponse juste aux six questions (et peut-être même à seulement cinq) seront qualifiés pour les demi-finales ultérieures, « grand-public » ou « professionnels » s'ils entrent dans cette catégorie (notamment s'ils sont profs de math !).

Mieux, si le titre de champion de France revient à un lecteur de *J&S* (nous serions vraiment déçus si ce n'était pas le cas !), s'étant qualifié par les épreuves de notre revue, nous lui remettrions un prix spécial, un chèque voyage d'une valeur de 5 000 francs à valoir sur les lignes d'Air France.

Outre ces épreuves individuelles, il est possible de concourir dans une des catégories scolaires. Les épreuves seront publiées par la nouvelle revue *Tangente* (76, bd Magenta, 75010 Paris). Des dossiers de participation peuvent également être demandés par les enseignants ou documentalistes des établissements scolaires en précisant la catégorie (voir règlement ci-contre) et en joignant une enveloppe affranchie pour la réponse.

Toute la correspondance concernant le championnat doit être adressée à :

Championnat de France des jeux mathématiques
Cedex 2385
99238 Paris Concours

Signalons enfin que vous avez jusqu'au 31 décembre à minuit pour participer au concours 1987 de création de problèmes.

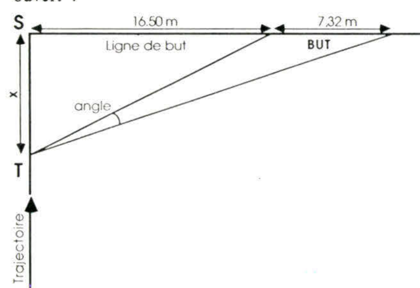
LISTE DES PRIX

du 1er au 5e : une collection complète des livres de *J&S*
du 6e au 15e : un abonnement d'un an à *J&S*
du 16e au 50e : le livre *50 jeux avec papier crayon* de François Pingaud (éditions du Rocher, Jeux et Stratégie)

prix spécial *J&S* : un billet d'avion Air France d'une valeur de 5 000 F

ÉPREUVES ÉLIMINATOIRES (PREMIÈRE PARTIE)

L'AILIER DE GÉNIE
Argenti est le meilleur ailier du monde. Son tir à ras de terre ne pardonne pas, pourvu que l'angle sous lequel il regarde le but en tirant ne soit pas trop fermé. Le voilà justement qui fonce parallèlement à la ligne de touche, sur une trajectoire dont l'intersection S avec la ligne de but est située à 16,50 m du poteau droit du gardien (voir figure). La largeur du but est 7,32 m. Quelle est, au centimètre près, la distance X de S au point de tir idéal T, sous lequel l'angle est le plus ouvert ?



MOTO-MACHO
Un séducteur impénitent achète une moto pour chacune de ses fiancées. Le prix d'un véhicule est un nombre entier de francs comportant cinq chiffres. Après multiplication par le nombre de fiancées, le vendeur annonce le prix total (moto-bobo !), dont les chiffres sont exactement, dans l'ordre inverse, ceux du prix d'une moto.
Quel est le prix d'une moto ?

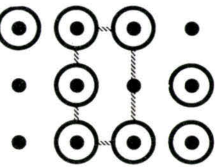
LES BOULONS
Le prix P d'un boulon, exprimé en francs, est un nombre décimal pouvant avoir plusieurs chiffres après la virgule. Un industriel décide d'en acheter un certain nombre, N, inférieur toutefois à 1988.
Il se rend compte que le prix total à payer est justement égal à la somme P + N.
Quelle est la plus grande valeur possible de N ?
Trois autres problèmes, une question subsidiaire et un bulletin-réponse seront publiés dans le nº 49 paraissant mi-janvier. N'envoyez aucune réponse pour l'instant.

SOLUTIONS DE LA FINALE 87

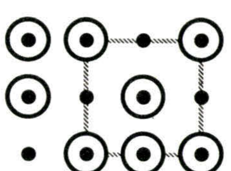
Voici les solutions des problèmes de la finale publiés dans J&S nº 47. Ces solutions sont extraites du volume 2 des annales du championnat de France qui paraîtront début janvier aux éditions Hatier.

Les douze points :
Il est clair, d'abord, que l'on peut placer 7 points sans former de rectangle :

Mais si l'on veut en placer 8, on distingue deux cas :
• ou bien il y a trois points sur une même colonne, et alors l'une au moins des trois autres colonnes contient deux points, d'où un rectangle ;



• ou bien aucune colonne ne contient trois points, et alors elles en contiennent toutes exactement deux, d'où une place vide par colonne. Comme il y a quatre colonnes et seulement trois emplacements possibles pour cette place vide, c'est qu'elle se trouve au même niveau dans deux colonnes au moins, d'où encore un rectangle.



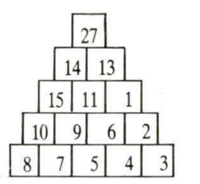
La réponse à la question posée est donc 7.

Grilles de Mathias :
Regroupons nos 36 cases en 9 ensembles de 4 cases, les cases de chaque ensemble se déduisant les unes des autres par des rotations d'un quart de tour, et numérotons ces ensembles de 1 à 9, comme sur la figure. Pour fabriquer une grille, il faut choisir une case vide dans chacun de ces 9 ensembles et cela peut se faire librement, à l'exception de l'ensemble nº 1 où la case vide figure nécessairement en haut et à gauche. Il reste donc 8 ensembles de 4 cases, d'où le nombre de grilles possibles.
$4^8 = 65536$

1	2	3	7	4	1
4	5	6	8	5	2
7	8	9	9	6	3
3	6	9	9	8	7
2	5	8	6	5	4
1	4	7	3	2	1

Le podium magique :
Dans les quatre étages inférieurs du podium, il y a 14 nombres entiers positifs tous différents. Leur somme est au moins égale à la somme des 14 premiers entiers naturels, c'est-à-dire :
$\frac{14 \times 15}{2}$, soit 105
Cette somme doit être multiple de 4, donc sa valeur minimum possible est 108 et la valeur minimum de S est :
$\frac{108}{4} = 27$
On place ce nombre au sommet du podium. Le plus petit nombre possible en tête de la ligne suivante est

14. Ainsi de suite. On aboutit à deux solutions possibles :



27
14 13
15 11 1
10 9 5 3
8 7 6 4 2

La valeur de T est 74 dans les deux cas.

Après la virgule :
Les 1986 premiers chiffres après la virgule sont sans effet sur le 1987ᵉ. Imaginons que l'addition a été posée et observons ce qui se passe entre la 1987ᵉ et la 1991ᵉ place après la virgule : ▶

			1987ᵉ	1988ᵉ	1989ᵉ	1990ᵉ	1991ᵉ				
1	9	8	7								
	1	9	8	8							
		1	9	8	9						
			1	9	9	0					
				1	9	9	1				
					1	9	9	2			
						1	9	9	3		
							1	9	9	4	
								1	9	9	5
TOTAL			7	9	0	1					

Il faut tenir compte de la 1991ᵉ place pour la retenue de 2 qu'elle apporte. Les retenues des places suivantes ne peuvent influer. On obtient ainsi les quatre chiffres demandés du 1987ᵉ au 1990ᵉ, mais celui qui les précède et celui qui les suit risquent fort d'être erronés car ils ne tiennent pas compte des autres colonnes.

Tricubes :
Quatre nombres répondent à la question. Ce sont 153, 370, 371 et 407.

Le cochonnet
Les centres des quatre boules forment un tétraèdre régulier ABCD d'arête $a = 10$ cm. Le centre du cochonnet est le centre G du tétraèdre. Soit I le milieu de CD : la hauteur AH du triangle ABI est la hauteur du tétraèdre, et

$GA = \frac{3}{4} AH$

Dans le triangle équilatéral BCD, on a :

$BI = a \frac{\sqrt{3}}{2}$

Le point H est centre de ce triangle, d'où

$BH = \frac{2}{3} BI = a \frac{\sqrt{3}}{3}$

Dans le triangle rectangle ABH. On obtient :

$AH^2 = AB^2 - BH^2 = \frac{2}{3} a^2,$

et par suite $AH = a \sqrt{2/3}$

On en tire $GA = a\frac{\sqrt{6}}{4}$ à quoi il faut ôter le rayon de la boule pour obtenir le rayon du cochonnet :

$a \frac{\sqrt{6} - 2}{4}$

Le diamètre dudit cochonnet vaut donc :

$a \frac{\sqrt{6} - 2}{2}$

soit 2,2474487 cm ou, au dixième de millimètre près : 2,25 cm.

Si l'on ne sait pas que GA = 3/4 AH, on le retrouve dans le triangle isocèle ABI. Les triangles rectangles semblables AKG et AHB donnent la relation :

$\frac{AG}{AB} = \frac{AK}{AH}$

d'où l'on tire GA.

Égale − 1
Les solutions sont fort nombreuses. Citons-en quelques-unes :

$1^9 \times (-8 + 7)$

$1 - \sqrt{9} + (8 - 7)$

$1 - \sqrt{9} + \sqrt{8} - 7$

$(-1)^9 \times (8 - 7)$

$-(1^{9+8-7})$

$(1 - {}^{\sqrt{9}}\sqrt{8})^7$

$((1 - 9)/8)^7$

$1 \times (-9 + 8)^7$

$((-1)^{9+8})^7$

$-(1^{987})$

$(1 + {}^{\sqrt{9}}\sqrt{8})\,! - 7$

$1 - (9\,!/8\,!) + 7$

Et ainsi de suite...

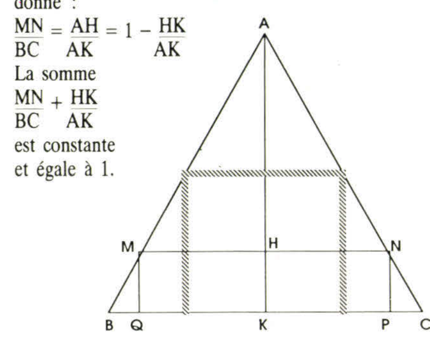
Domaine de Jofroi
Soit ABC le périmètre de la commune, MNPQ le rectangle inscrit et AK la hauteur. Le théorème de Thalès donne :

$\frac{MN}{BC} = \frac{AH}{AK} = 1 - \frac{HK}{AK}$

La somme

$\frac{MN}{BC} + \frac{HK}{AK}$

est constante et égale à 1.



Donc le produit

$\frac{MN}{BC} \cdot \frac{HK}{AK}$

est *maximum* lorsque

$\frac{MN}{BC} = \frac{HK}{AK} = \frac{1}{2}$

Et puisque BC et AK sont constants, ceci correspond au maximum cherché pour l'aire du rectangle MNPQ, qui est égale au produit MN.HK.

Cette aire minimum est donc

$\frac{1}{4}$ BC.AK

soit la moitié de l'aire du triangle.

Dans le cas d'un triangle équilatéral de côté 1 km (ou 10 hm), comme l'on veut l'aire en hectares (soit en hm²), la réponse est :

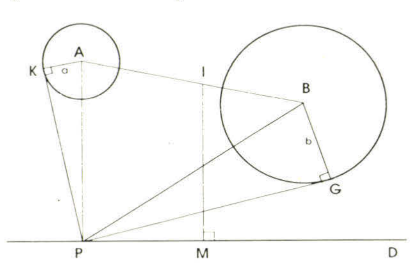
$10^2 \frac{\sqrt{3}}{8} = 21{,}6506$ ha,

ou, en arrondissant : 22 ha.

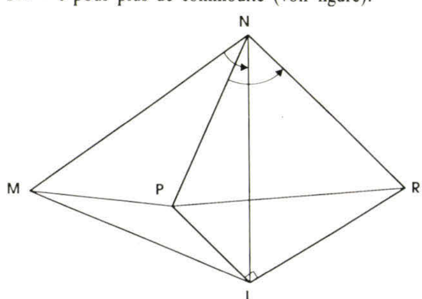
Message du cosmos
On construit facilement le début de la suite : •
En opérant la substitution il vient • –, après substitution • – – •, et ainsi de suite.
Une étude de la suite permet de remarquer que le signal d'ordre n est le même que le signal d'ordre $4^k + 1$-n, et de nature opposée au signal d'ordre $2^p + 1$-n pour p impair.
Le signal d'ordre 1987 est dès lors opposé au signal d'ordre 62 ($1987 + 62 = 2049 = 2^{11} + 1$).
Le signal d'ordre 62 est le même que le signal d'ordre 3
($62 + 3 = 65 = 4^3 + 1$).
Le signal d'ordre 3 est long. Celui d'ordre 1987 est donc bref.
En raisonnant de même, on trouve le message d'ordre 1988 (contraire du 61, qui vaut le 4 et donc le 1), celui d'ordre 1989 (contraire du 60 qui vaut le 5, ce dernier contraire du 4 qui vaut le 1), et celui de 1990 (contraire du 59 qui vaut le 6, ce dernier contraire du 3 qui vaut le 2).
Résultat :

	•	–	•	–
SIGNAL N°	1987	1988	1989	1990

Navigation maritime
Notons A et B le centre des îles, a et b leurs rayons respectifs. On a, d'après Pythagore :
$PK^2 + PG^2 = PA^2 + PB^2 - (a^2 + b^2)$
Minimiser $PK^2 + PG^2$ c'est donc minimiser $PA^2 + PB^2$.
Or, il est bien connu que : $PA^2 + PB^2 = 2PI^2 + 1/2\ AB^2$, où I est le milieu de AB. Il en résulte que PI doit être minimum, ce qui aura lieu si P est situé en M, projection orthogonale de I sur la droite D qui figure le tracé du rivage.



Patricia
Représentons sur un dessin les positions de Logopolis, Matépolis et Numéville par les points L, M, N et notons d le côté du triangle équilatéral LMN. Désignons par P la position de Patricia et posons PL = a, PM = b, PN = c pour plus de commodité (voir figure).



Une rotation du centre N et d'angle 60° (ou $\pi/3$ radians) transforme M en L et P en R. On a MP = LR et NP = NR = PR, de sorte que les côtés du triangle PLR sont parfaitement connus : PL = a, LR = b, PR = c.
Si nous notons x l'angle LPR, alors l'angle LPN vaut $\pi/3 + x$ et la distance cherchée d = LN est donnée, dans le triangle LPN, par la formule bien connue :
$LN^2 = PL^2 + PN^2 - 2\,PL.PN \cos (x + \pi/3)$
Autrement dit :
$d^2 = a^2 + c^2 - 2ac \cos (x + \pi/3),$
ou encore :
$d^2 = a^2 + c^2 - ac \cos x + ac \sqrt{3} \sin x.$
On termine le calcul en remarquant que $a^2 + c^2 - 2ac \cos x = b^2$ et $1/2\ ac \sin x = S$, aire du triangle PLR.
On trouve enfin : $d^2 = 1/2\ (a^2 + b^2 + c^2) + 2S\sqrt{3}$
La surface du triangle équilatéral LMN est
$\frac{d^2\sqrt{3}}{4}$, soit :
$\frac{\sqrt{3}}{8}(a^2 + b^2 + c^2) + \frac{3}{2} S$
Dans le cas présent, on a a = 300, b = 400, c = 500,

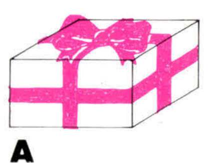
de sorte que $a^2 + b^2 = c^2$. Le triangle PLR est rectangle en L et son aire S vaut :1/2.300.400 = 60 000 et la surface de LMN est égale à

$\frac{25\sqrt{3}}{4} + 9) \times 10\,000$ km²

Soit, à 10 unités près : 198 250 km²

L'affaire du ruban japonais

Quelle est la différence entre ces deux paquets ?


A

B

La figure A est le dessin original du problème Les Trois Cadeaux que nous vous avons présenté dans notre dernier numéro. La figure B est l'illustration que, dans sa candeur, notre dessinateur en a fait. Mais le problème ainsi posé n'était plus le même !

Avec l'illustration B, il s'agit de trouver trois triplets (X, Y, Z) de même produit XYZ donnant la même valeur pour la combinaison X + Y + 2Z. Combien y a-t-il de solutions ? Quelle autre voie que le tâtonnement ou la programmation pour y parvenir ? Voilà ce que nous aimerions savoir. La question reste ouverte.

Avec l'illustration A, il s'agissait de trouver trois triplets d'entiers positifs de même somme et de même produit. Voici une solution :

(06, 60, 64)
(08, 32, 90)
(10, 24, 96)

mais les plus persévérants d'entre vous pourront en trouver plus de 300 autres !

RÈGLEMENT DU 2e CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX MATHÉMATIQUES ET LOGIQUES

Article 1 - La Fédération Française de Jeux Mathématiques organise les deuxièmes Championnats de France de jeux mathématiques et logiques.

Article 2 - Afin de donner des chances égales à tous, les concurrents sont répartis en cinq catégories :
— élèves de 6e et 5e de collège ;
— élèves de 4e et 3e de collège ;
— élèves de lycée ;
— professionnels ;
— grand public.

La catégorie « professionnels » regroupe les professeurs de mathématiques ainsi que tous ceux qui utilisent régulièrement les mathématiques dans leur activité professionnelle. Ces professionnels ne peuvent concourir dans la catégorie « grand public ». Les trois premiers de la catégorie « grand public » du championnat précédent concourent aussi dans la catégorie « professionnels ».

Article 3 - Les épreuves se déroulent en trois phases : éliminatoires, demi-finales et finales.

Article 4 - Les éliminatoires ont lieu collectivement dans les établissements scolaires ou individuellement par l'intermédiaire des médias associés au championnat.

Les épreuves éliminatoires scolaires ont lieu par classe. Chaque classe qualifiée désigne pour les phases ultérieures deux représentants titulaires, un premier suppléant et un deuxième suppléant. Ces représentants concourent individuellement lors des étapes ultérieures.

Les revues *Jeux & Stratégie* et *Science & Vie*, publient des bulletins-réponses pour les éliminatoires individuelles. Les réponses se font sur ces bulletins.

La revue *Tangente* publie les éliminatoires des catégories scolaires.

Une épreuve sera également proposée sur les services télématiques de l'APMEP.

Un candidat peut concourir par plusieurs voies s'il le désire.

Article 5 - Les demi-finales se déroulent en même temps pour toutes les catégories, dans une trentaine de villes-centres couvrant toute la France. Les participants disposent de trois heures pour résoudre les problèmes qui leur sont proposés. Dans chaque centre, le nombre de qualifiés est proportionnel au nombre de participants. Cependant, au moins un qualifié est désigné par centre dans chaque catégorie. Les candidats sont départagés :
— par le nombre de problèmes résolus ;
— en cas d'égalité, par le total des coefficients affectés aux problèmes résolus (ces coefficients sont spécifiés avec l'énoncé) ; les candidats peuvent se voir attribuer par le jury une partie du coefficient d'un problème qu'ils n'ont pas résolu, mais dont ils ont fourni une solution partielle ;
— en cas de nouvelle égalité, par le temps de remise du bulletin réponse.

L'usage de documents et de calculatrices est interdit.

La participation aux éliminatoires est gratuite. A partir des demi-finales, les candidats versent un droit d'inscription de 50 F qui inclut l'adhésion à la FFJM.

Article 6 - En cas de très forte participation, les organisateurs se réservent le droit de convoquer les meilleurs candidats de chaque centre pour une deuxième séance de demi-finale.

Article 7 - Les finales se déroulent en deux séances de trois heures. Un titre individuel est attribué dans chaque catégorie. Les candidats sont départagés selon les mêmes règles qu'en demi-finale. Tous les finalistes reçoivent un prix.

Les établissements scolaires sont classés en fonction des résultats de leurs représentants en demi-finales et en finales. Les lycées et collèges les mieux classés sont récompensés.

Un concours parallèle est ouvert sur le lieu des finales à tous ceux qui le souhaitent. Les épreuves qui leur sont proposées sont celles de la catégorie « grand public ».

Article 8 - La FFJM désigne un jury de spécialistes qui choisit les problèmes et leur affecte des coefficients.

Article 9 - La responsabilité de la FFJM et des associés dans l'organisation du championnat ne saurait être engagée si son déroulement était interrompu ou suspendu pour quelque raison que ce soit.

CALENDRIER

Éliminatoires :

Réponse par bulletin : le 11 février au plus tard. Il est toutefois conseillé aux candidats de répondre le plus tôt possible (lors du championnat précédent, certains bulletins sont parvenus aux organisateurs après la date des demi-finales, les délais postaux ayant été très longs).

Réponse par minitel : le 18 février au plus tard.

Demi-finales : le 19 mars.

Finales : début juillet.

REUSSITE

Voici une réussite qui combine un type de raisonnement peu courant dans les patiences et une certaine dose de hasard.
Prenez un jeu de 52 cartes, battez, coupez, puis disposez sur la table trois rangées de trois cartes, figures visibles (comme dans les exemples ci-contre). Le but du jeu est de réunir ces neuf cartes en un seul paquet. Pour cela on peut placer une carte sur une autre carte de la même couleur (♣, ♦, ♥, ♠), ou sur une autre carte de la même valeur, si les cartes se trouvent dans la même rangée ou la même colonne (pas de déplacement en diagonale), et s'il n'y a pas d'autres cartes entre elles. Dans l'exemple n° 1, on peut placer le 8 ♣ sur le valet ♣ ou l'inverse (même couleur) ou encore le 7 ♣ sur le 7 ♦ dès le début, mais on ne pourra le placer sur le 7 ♥ que si le 6 ♦ a précédemment été déplacé. On déplace le paquet ainsi obtenu comme s'il s'agissait d'une seule carte, celle du dessus.
Il est rare de pouvoir réunir les neuf premières cartes en un seul paquet dès le premier essai. Quand il n'est plus possible de jouer, les emplacements vides seront comblés par de nouvelles cartes venant du talon.
La patience est gagnée dès qu'on obtient un seul paquet; elle est perdue soit quand on ne peut déplacer aucune des neuf cartes, soit quand toutes les cartes du jeu ont été utilisées sans que l'on ait pu les réduire à un seul tas. Mais, arriver à ce stade, c'est déjà pas mal!
Les quatre exemples montrent des positions gagnantes, où l'on peut réunir toutes les cartes en un seul paquet, sans en poser de nouvelles. Trouvez les déplacements qu'il faut effectuer!

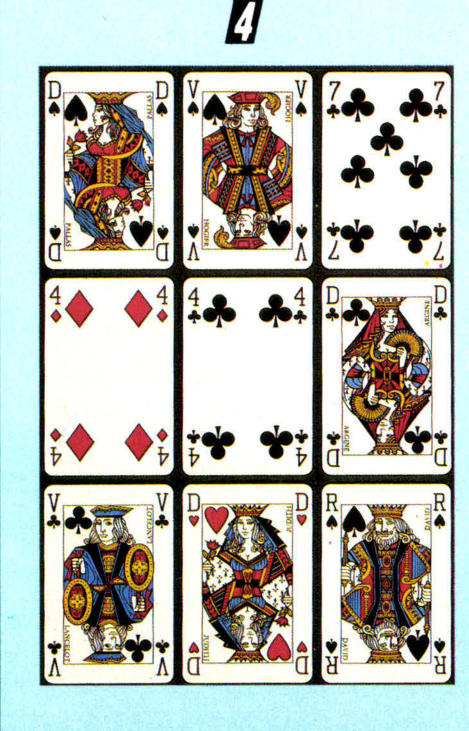
Solutions page 124

1

2

3

4



RECREATION

1

Les lettres ci-dessous sont le résultat de diverses modifications qui ont été apportées à un texte. Pouvez-vous retrouver la phrase d'origine, sachant qu'on l'a modifié successivement de la façon suivante :

1. Un L a tout d'abord été placé dans les espaces entre les mots.

2. Les voyelles ont été remplacées par la lettre suivante dans l'alphabet.

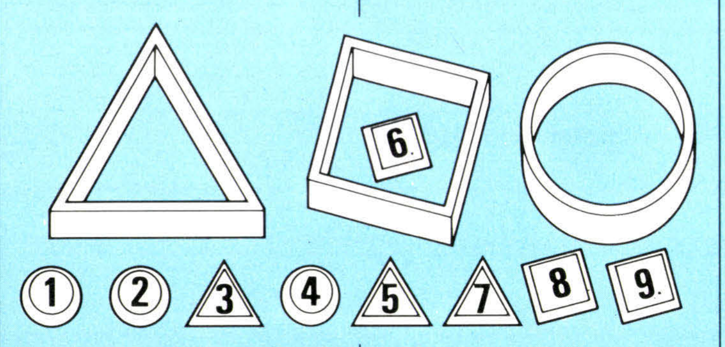
3. Les T ont été remplacés par des F.

4. Chaque fois que deux lettres identiques se suivaient, l'ensemble de ces deux lettres a été remplacé par la voyelle qui les précédait dans l'alphabet.

QVJLDJFIBLVFRJELNFLFRPUFLPBSLBLSFIPGFR

2

Comment faut-il placer trois jetons dans chaque case pour obtenir un total de 20 points par case ? Mais attention, quand un jeton a la même forme que la case, ses points comptent double ! Donc, le six carré, déjà placé dans la case carrée, donne 12 points.



3

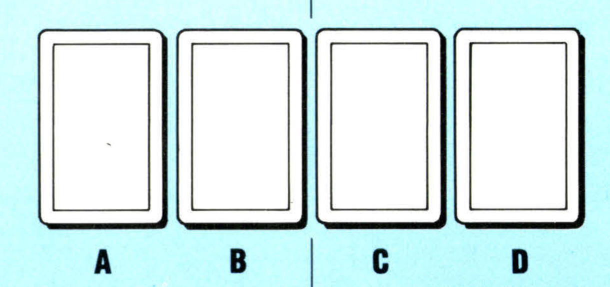
Trouvez ce que sont ces 4 cartes, face cachée, grâce aux affirmations suivantes :

1. Il y a une carte de chaque couleur (♣, ♦; ♥, ♠)

2. Un 5 se trouve à côté et à droite d'un ♥.

3. Un 8 est entre deux cartes rouges (♥ ou ♦) de même valeur.

4. Un 9 se trouve à droite d'un ♣.



4

Placez les fragments de mots dans la grille pour former six mots horizontaux.

AL	MA	CAR
DE	NT	CUT
DE	PE	IST
ER	QU	MMA
FL	RE	SIM
IR	UR	UER

		G				P		
		A				E		
		G				R		
		N				D		
		E				R		
		R				E		

5

Déplacez 2 jetons pour former une égalité juste.

(13 × 4) + (8 ÷ 4) = (6 × 9) − 39

6

Complétez la phrase par quatre anagrammes (mots composés des mêmes lettres) :

Il faut ..... que le ....., assis sur le ....., chante ..... air préféré.

10

Un petit cryptarithme pour se mettre en forme. Il est facile et peut se résoudre sans tâtonnement.

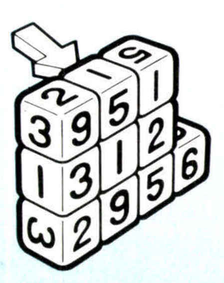
```
   J J
+  & &
   S S
 -----
 J & S
```

11

Si MATHILDE vient d'EVIAN, ALBERT de TARBES, ROBIN de NIORT et LUCETTE d'EVREUX, est-ce que CHARLES vient de CAEN, SARLAT, CANNES, SEDAN ou ARLES?

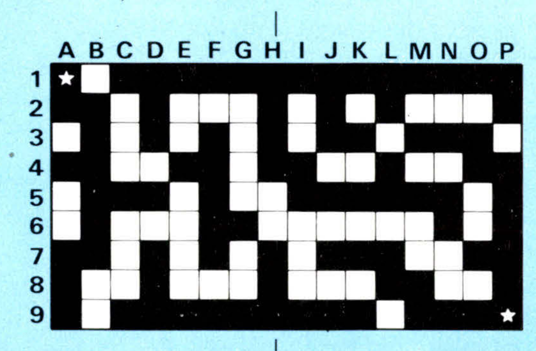
12

Cette construction est constituée de cubes identiques. Quelle addition, juste, peut-on lire sur la face cachée? (La somme des deux nombres des deux étages supérieurs est égale au nombre de quatre chiffres de l'étage inférieur.)



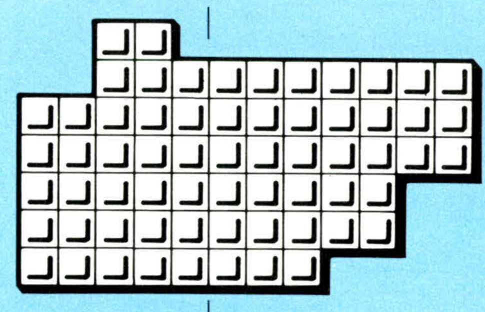
7

Combien de cases peut-on noircir dans la grille, sans relier les étoiles par un chemin continu (deux cases se jouxtant diagonalement ne seront pas considérées comme reliées) et sans former un carré de 4 cases noires?



8

Comment faut-il diviser cette forme en deux parties, pour que celles-ci puissent s'assembler et former un carré? (On ne divisera pas les petits carrés.)



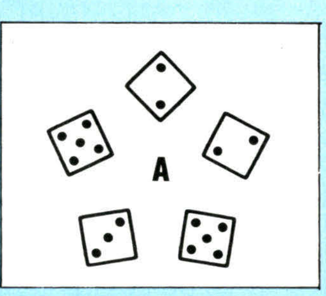
9

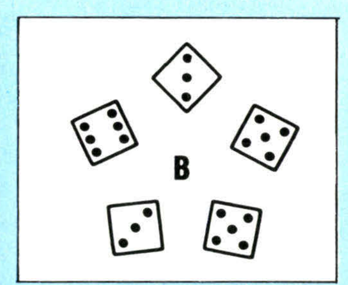
Trouvez la lettre qui, "chez-nous", s'associe avec le dernier nombre.

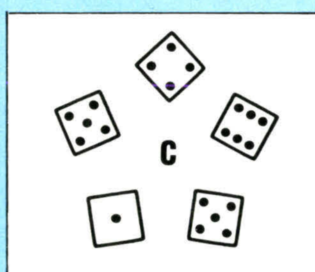
5 A - 10 A - 15 C - 25 D - 35 I - 45 L - 55 M
65 P - 75 ?

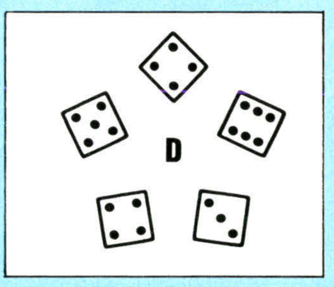
13

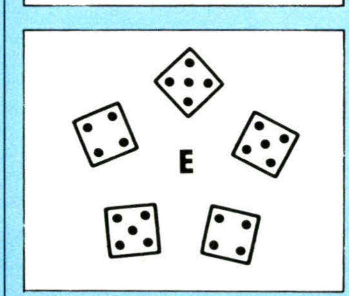
Sur la piste, 5 dés. Entre chaque dessin, on a relancé 2 dés, sans toucher aux autres, bien sûr.
Hélas, notre dessinateur ne sait plus dans quel ordre il a fait les dessins. Ce qui n'arrange rien, il ne les a même pas tous faits sous le même angle! Il se souvient juste que le total des dés à la fin était plus grand qu'au début. Pouvez-vous l'aider à rétablir l'ordre chronologique?

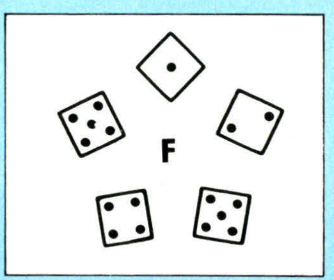










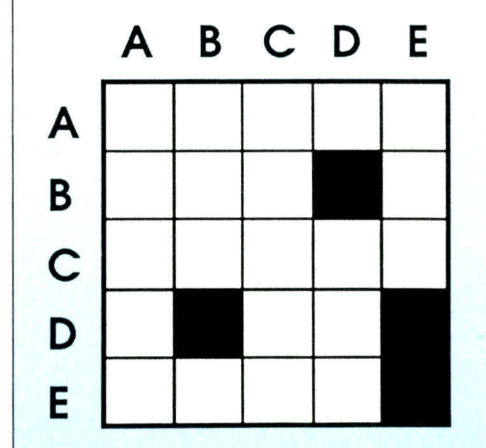


Solutions page 124

NOMBRES CROISES

Solutions page 124

1



Horizontalement: A. Ce nombre est un multiple de 37, le produit de ses chiffres est 0.- **B.** La somme des chiffres de ce nombre est 25.- **C.** Le produit des chiffres de ce nombre est 1350.- **D.** Le produit des chiffres de ce nombre est 49.- **E.** Les deux premiers chiffres de ce nombre sont les mêmes ; ce nombre, augmenté de 6, est un carré parfait.

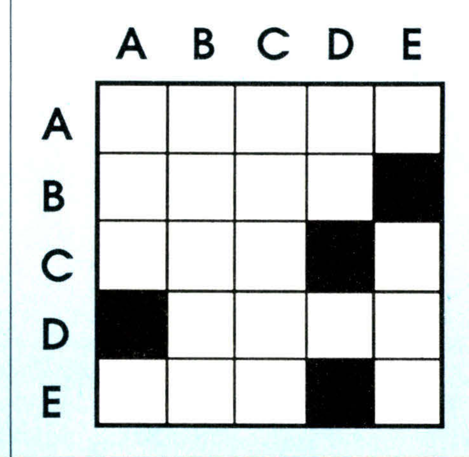
Verticalement: A. Une des permutations de 11459.- **B.** Un carré parfait.- **C.** Ce nombre est symétrique; la somme de ses chiffres est 35.- **D.** Une des permutations de 337.- **E.** Une des puissances de 7.

• Aucun nombre ne commence par 0.

2

Horizontalement: A. Les chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs.- **B.** Une des permutations de 1222.- **C.** Un nombre premier.- **D.** La première moitié de ce nombre est le triple de la seconde moitié.- **E.** Une permutation de 133.

Verticalement: A. Ce nombre est un carré parfait.- **B.** Le produit des chiffres de ce nombre est 72.- **C.** C'est un carré parfait.- **D.** Le produit des chiffres de ce nombre est 4.- **E.** Une des puissances de 9.



LE GUIDE DE TOUS LES JEUX

Voici revenu le temps du père Noël. Père Noël galère qui doit trouver un cadeau pour le petit neveu, Père Noël ringard qui dépose dans ses souliers le plus craignos des joujoux. Heureusement, J&S est là. Suivez le guide !

TOUS LES JEUX?

Sans doute pas. Certes, hormis les jeux de pure adresse, de pur hasard, les jeux de la petite enfance et les logiciels, nous nous sommes efforcés de faire figurer dans ce guide tous les "jeux de société" ou "jeux de réflexion" disponibles en France en cette fin d'année. Nous en avons recensé 255! Il est pourtant possible que nous ait échappé tel jeu importé directement de Taïwan par une chaîne de grandes surfaces ou tel autre, disparu depuis longtemps du catalogue de son éditeur, mais que l'on trouvera encore dans les rayons de tel détaillant. A l'opposé, vous verrez peut-être cités ici des jeux que vous aurez du mal à trouver. Nous avons fait notre "shopping" dans un certain nombre de magasins parisiens (voir liste page 47). Si le point de vente le plus près de chez vous ignore jusqu'au nom même du jeu qui vous intéresse, n'hésitez pas à écrire à l'éditeur dont l'adresse est également précisée page 47. Il devrait vous indiquer où vous pourrez trouver ses jeux. Enfin, en désespoir de cause, écrivez-nous mais, par pitié, ne téléphonez pas!

MODE D'EMPLOI

• Ce guide est conçu pour être séparé de la revue. Découpez, puis pliez les pages suivant les pointillés. Rassemblez-les suivant les numéros. Vous aurez ainsi un vrai livret qui ne devrait pas vous quitter pendant que vous errerez dans les magasins. Vous y trouverez alors tous les jeux par ordre alphabétique. Evidemment, les paresseux ou les maniaques qui ne veulent pas découper leur revue préférée n'auront pas ce privilège et devront suivre les numéros des pages.

• Pour chacun des jeux présentés, vous trouverez :

- la photo de sa boîte et son nom
- le nom de l'éditeur. Pour les jeux traditionnels nous avons mentionné le nom de l'éditeur du modèle présenté (précédé du signe +) ou de la boutique où nous l'avons trouvé.
- le "prix moyen à titre indicatif". Comment dire mieux? Le prix des jeux n'est pas imposé comme celui des livres. Vous pouvez certainement trouver certains jeux à un prix nettement plus avantageux que celui que nous indiquons. Notamment, pour ceux de "grande diffusion" dans les grandes surfaces. Mais attention, ce n'est pas toujours le cas. A vous d'ouvrir l'œil..., notre guide à la main!
- le type de jeu. Dans bien des cas, cette classification se révèle fort délicate. Certes, le Monopoly n'est ni un jeu de rôle ni un wargame ni un jeu de damier ni un jeu de lettres. Mais, est-ce un jeu de parcours, de hasard, un jeu tactique ou un jeu de simulation? Un peu de chaque. Dans ce cas, nous nous en sommes tirés en le rangeant dans les "jeux de société". Qui peut en discuter? Mais vous trouverez parfois sans doute notre classement un peu arbitraire. Nous n'avons voulu, et pu, ne donner qu'une indication sur ce qui semblait être la caractéristique principale du jeu.
- le nombre de joueurs
- la complexité de ■ à ■■■■.

Il ne s'agit pas ici de distinguer les "jeux faciles" des "jeux difficiles". Car tout dépend de la pratique des joueurs. Un enfant de six ans apprendra à jouer aux dames en cinq minutes. Ce n'est donc pas "complexe". Mais un champion s'entraînera plusieurs heures par jour. C'est donc que ce n'est pas aussi "simple" que ça! Nous n'avons voulu ici qu'indiquer la difficulté des règles et le temps nécessaire pour les assimiler et jouer "correctement" une première partie.

- la durée. Ici encore, pas d'échelle absolue. On peut faire un "blitz" d'échecs en quelques minutes alors qu'une partie de tournoi dure en moyenne cinq heures. Nous avons donc essayé de classer les jeux suivant la durée "moyenne" d'une partie :

● : moins d'un quart d'heure
●● : d'un à trois quarts d'heure
●●● : de trois quarts d'heure à deux heures
●●●● : plus de deux heures.

- l'âge. A quel âge peut-on commencer à jouer aux échecs? Dix ans? Huit ans? Six ans? Ou...deux ans comme Capablanca! Tout dépend évidemment de la maturité du jeune joueur, mais aussi de son entourage. A huit ou neuf ans, un enfant peut parfaitement jouer au Monopoly, comme l'indique l'éditeur. Mais à condition qu'un "grand" lui ait expliqué la règle! Nous avons considéré que c'était le cas et nous avons classé les jeux suivant l'âge "moyen" auquel on commence à pouvoir l'apprécier.

▲ : accessible aux plus jeunes, en général à condition qu'ils sachent lire et compter, de 5 à 8/9 ans.

▲▲ : simple, mais tout de même un peu plus difficle à assimiler, de 8/9 à 11/12 ans.

▲▲▲ : 11/12 à 14/15 ans. L'âge auquel la plupart des jeux "pour adultes" sont accessibles.

▲▲▲▲: la complexité des règles, le thème ou les connaissances nécessaires risquent de décourager les moins de 14/15 ans.

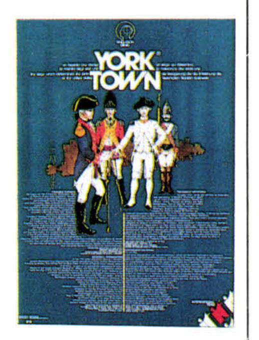
- notre commentaire suivi (le cas échéant) du numéro de J&S dans lequel a paru une critique complète.

- notre "cote d'amour" de ♥ (à offrir à votre belle-mère) à ♥♥♥♥ ("incontournable" comme on dit en français-mots-ternes). Alors là, ce n'est pas la peine de discuter, c'est notre avis, nous le partageons, nous l'assumons, le revendiquons... Mais vous avez le droit de ne pas être d'accord. D'ailleurs, le Journal de Jessie va ouvrir une rubrique "vos jeux préférés". Dans le prochain numéro, nous vous donnerons plus de détails. Mais, en attendant, vous pouvez nous écrire en nous indiquant la liste des jeux auxquels vous accorderiez quatre cœurs.

- nos erreurs! Se peut-ce? Hélas oui, sur plus de 250 jeux, c'est possible, malgré le soin exceptionnel... Alors, au lieu de ruminer dans votre coin : *"A J&S, ils n'y connaissent rien: dans Empire des Etoiles, les personnages n'ont pas 43 caractéristiques, mais seulement 42"*, faites profiter les autres lecteurs de votre savoir. Prenez votre plume et envoyez un petit mot à:

Jeux & Stratégie
Guide des Jeux
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

YOM KIPPOUR
International Team. 240 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : simulation du conflit israélo-arabe d'octobre 1973 sur une carte du canal de Suez. Un double système de règles (simples et complexes) le rend accessible aux joueurs de tous niveaux, mais motivés. (J&S n° 29)
Nous aimons : ♥♥



YORK TOWN
International Team. 174 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le siège de York Town par les forces franco-américaines en 1781. Règles classiques de wargame. Pour ceux que le thème intéresse.
Nous aimons : ♥♥

ZARGO'S LORDS
International Team. 199 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sur un continent mythique s'affrontent des seigneurs de la guerre usant des ressources de la magie. Wargame original proche de l'univers médiéval fantastique de Donjons & Dragons. (J&S n° 21)
Nous aimons : ♥♥

ADRESSES

Editeurs :

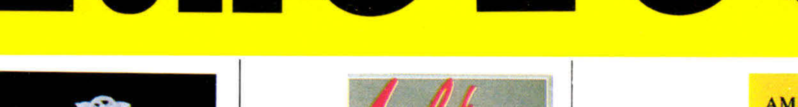
ARINA : Le Bourg, 03240 Rocles
BASS & BASS : 8, rue de l'Abbé de l'Epée, 75005 Paris
COLOREDO : ZI La Frayère, boulevard Rivage, 06150 Cannes
CORNEJO : BP 39, 55400 Etain
DUJARDIN : 11, avenue Marius-Franay, 92210 Saint-Cloud
EDIT.LD : 21, rue Santos-Dumont, 75015 Paris
HEXAGONAL : 151, rue Montmartre, 75002 Paris
FERRIOT : 10250 Mussy/Seine
FRANCE CARTES : 27, avenue Pierre 1er de Serbie, 75116 Paris
FRANCKH KOSMOS distribué par SPI-KAGER : 49, rue du Maire Georges-Rupp, BP 83, 67160 Steinseltz
GALLIMARD : 5, rue Sébastien-Bottin, 75007 Paris
GREEN GAMES : 8, rue Sainte-Même, 28000 Chartres
HABOURDIN : 17, rue du Moulin à Cailloux, BP 27, 94310 Orly
INTERNATIONAL TEAM : 161/163 boulevard Mac Donald, 75019 Paris
JEUX ACTUELS : BP 534, 27005 Evreux Cedex
JEUX DESCARTES : 5, rue de La Baume, 75008 Paris
JUMBO : 32, rue Saussure, 75017 Paris
KEESING : 49, rue de Lisbonne, 75008 Paris
KENNER PARKER : Tour Essor 93, 14, rue Scandicci, 93500 Pantin
LA BRUYERE : 3, rue La Rosée, 77410 Claye-Souilly
LAFFONT : 6, place Saint-Sulpice, 75006 Paris
LES ELFES : ZI La Neuville-Les-Corbie, 80800 Corbie
LUDODELIRE : 27, rue du Chemin Vert, 75011 Paris
MANGO GAMES STORMING : BP 88, 78102 Saint-Germain-en-Laye
MAZAS EDITIONS : 6, Cité de Pantegnies, 59138 Pont/Sambre
M.B : BP 13, 73370 Le Bourget du Lac
NATHAN : 1, rue Danton, 75006 Paris
NOVOLUD : 26, rue des Rosiers, BP 7, 25220 Roche-Lez-Beaupré
ORIFLAM : 7, rue Villers-l'Orme Mey, 57070 Metz
RAVENSBURGER : 27, rue de Paris, 68220 Attenschwiller
REXTON : 32, rue Brancion, 75015 Paris
SCHMIDT : 5/7 rue Chauvart, 95500 Gonesse
SOLAR : 8, rue Garancière, 75006 Paris
SWAM : 8 bis, cité Trévise, 75009 Paris
TRANSECOM : 103/105, rue Charles-Michels, 93200 ZAC de St-Denis
VOLUMETRIX : 65/67, cours de la Liberté, 69003 Lyon

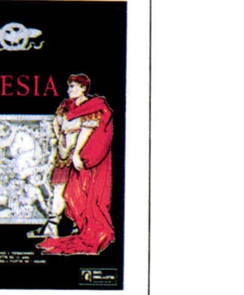
Boutiques :

JEUX DESCARTES : 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 40, rue des Ecoles, 75005 Paris, 6, rue de Meissonier, 75017 Paris.
LE BAGUENAUDIER : 23, rue Saint-Sulpice, 75006 Paris
LE DAMIER DE L'OPERA : 7, rue La Fayette, 75009 Paris
LIBRAIRIE ST-GERMAIN : 140, boulevard St-Germain 75006 Paris
L'IMPENSE RADICAL : 1, rue de Médicis, 75006 Paris
L'ŒUF CUBE : 24, rue Linné, 75005 Paris
GAME'S : Forum des Halles 75001 Paris; Centre commercial 4 temps La Défense, 92092 Puteaux
GAME'S : Centre commercial Saint-Quentin-en-Yvelines, Vélizy 2
STRATEJEUX : 13, rue Poirier-de-Narçay, 75014 Paris

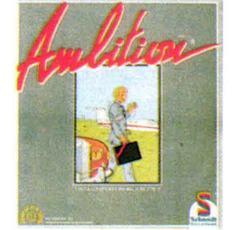
JEUX & STRATEGIE

GUIDE DES JEUX 87-88



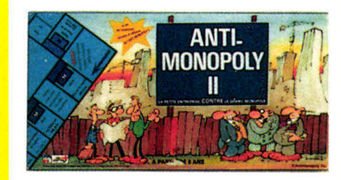


ALESIA
Jeux Descartes, 240 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le siège d'Alésia par les troupes de César en 52 avant J-C. Fascicule de règles très détaillé, conçu pour les débutants. (J&S n° 35)
Nous aimons : ♥♥



AMBITION
Schmidt, 259 F
Simulation
Joueurs : 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : saurez-vous "manager" votre entreprise ? La simulation de gestion la plus simple et la plus réussie à ce jour. (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥♥♥

AMIRAUTE
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la plus précise et la plus réaliste des "batailles navales" de la Seconde Guerre mondiale. Se joue sur la table (ou la moquette !). Du débutant motivé à l'amateur chevronné. (J&S n° 22).
Nous aimons : ♥♥♥

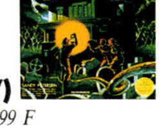


ANTI-MONOPOLY II

Ferriot, 130 F Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : énième version du Monopoly qui ne brille certes pas par la nouveauté de son thème. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥

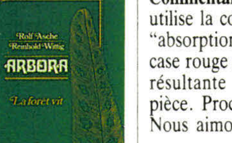
AN MIL (L')

Jeux Actuels, 220 F
Stratégie et diplomatie
Joueurs : de 4 à 7
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : pour accroître son territoire dans cette France en formation (987 à 1033), tous les moyens sont bons : alliances, mariages, combats et... trahisons ! Très beau jeu d'alliance, proche de son ancêtre, Diplomacy. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥



APPEL DE CTHULHU (L')

Jeux Descartes, 199 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 8 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le fantastique, la magie, l'horreur, le mystère sont les principales épices de cet excellent jeu de rôle branché sur les années 20 et l'œuvre de Lovecraft. (J&S n° 30)
Nous aimons : ♥♥♥



ARBORA

Franckh Kosmos, 300 F
Hasard et tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : dans une superbe présentation, un habile mélange de morpion et de dominos. Cela ne suffit pas hélas à faire un jeu passionnant. Le thème écologique (la survie de la forêt), sympathique au demeurant, paraît ici bien artificiel. (J&S n° 44).
Nous aimons : ♥

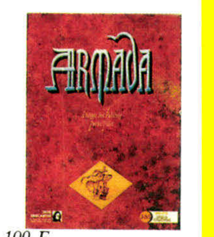
ARCHE DE NOE

Nathan, 140 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : sauverez-vous les animaux du déluge ? Ca ne dépendra que de votre chance !
Nous aimons : ☠

ARLEQUIN

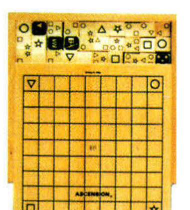
Games Storming, 250 F
Stratégie, tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲

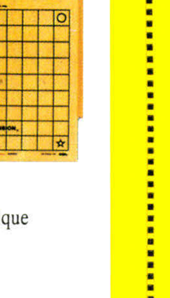
Commentaire : un des rares jeux qui utilise la combinaison des couleurs par "absorption". Un pion jaune sur une case rouge devient orange ! La couleur résultante détermine la valeur de la pièce. Proche des échecs. (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥



ARMADA

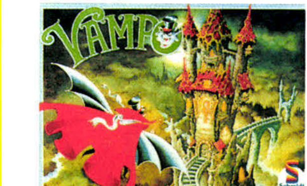
Jeux Descartes, 199 F
Tactique et diplomatie
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : comment conquérir un mystérieux continent et s'approprier ses richesses cachées ? Il faudra construire une flotte, enrôler des armées, combattre des adversaires et indigènes hostiles... Dans une superbe présentation, un grand jeu d'aventure où stratégie et diplomatie s'imposent. Pion d'Or J&S 1985-86. (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥♥♥

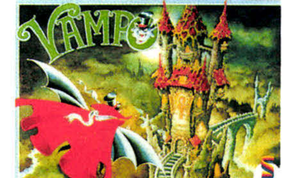




ASCENSION

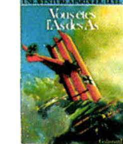
Arjeu, 250 F
Construction, stratégie, tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : Pion d'Or J&S 1982. Le jeu consiste à conduire son pion au sommet d'une pyramide et à le faire redescendre. Seulement voilà, la pyramide est à construire ! Intéressant... et amusant ! (J&s n° 25)
Nous aimons : ♥♥♥

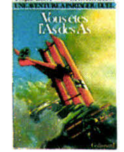




VAMPO

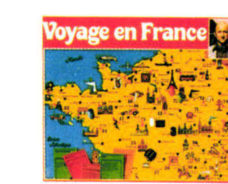
Schmidt, 120 F
Parcours
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : sauvez les princesses en évitant les vampires ! Un jeu sympathique, bien présenté, qui assurera aux plus jeunes des parties animées. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥





VOUS ETES L'AS DES AS

Gallimard, 85 F
Simulation de combat aérien, rôle
Joueurs : 2 (ou plus, en utilisant les règles "avancées")
Complexité : ■■ (au niveau débutant)
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : cette excellente simulation de combat aérien de la Première Guerre mondiale, très accessible, se transforme en jeu de rôle, au plus haut niveau. Le principe est simple : chaque joueur annonce un mouvement et se reporte à la page montrant la nouvelle position relative de l'adversaire. Remarquable. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥♥♥

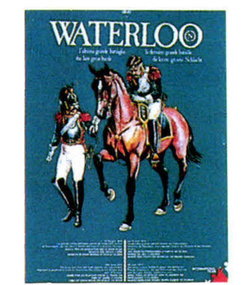


VOYAGE EN FRANCE

Ravensburger, 172 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : sous une belle initiation à la géographie pour les jeunes, les matheux reconnaîtront le célèbre "problème du représentant de commerce". Dans la même série, "Voyage en Europe" et "Autour du monde".
Nous aimons : ♥♥

WAGRAM 1809

Mazas Editions, 145 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la célèbre bataille franco-autrichienne. Deux niveaux de jeu, débutants et initiés. (J&S n° 38).
Nous aimons : ♥



WATERLOO

International Team, 199 F
Wargame
Joueurs : 2 ou 3
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la célèbre bataille du 18 juin 1815 qui mit un terme à l'Empire. Règles classiques de wargame. Pour joueurs avertis
Nous aimons : ♥

XIANG QI

(+) *modèle présenté, 450 F (plateau et pièces)*
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : ces échecs sont beaucoup plus proches de "nos échecs" que les échecs japonais. Classiquement joués avec des pions marqués d'idéogrammes. On peut préférer la version présentée avec ses pièces "occidentales". Un "grand jeu. (J&S n° 3)
Nous aimons : ♥♥♥♥

YIN & YANG

Jumbo, 75 F
Voir notre sélection Magazin.

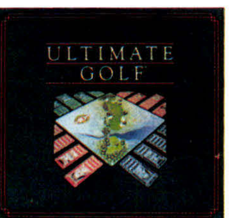
TOUCHE COULE
MB, 100 F
Déduction, électronique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : une bataille navale tout à fait classique. L'électronique n'apporte pas grand-chose. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥

TRIANGLES
Dujardin, 75 F
Psychologie et stratégie
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur a pour objectif de former des territoires à base de triangles. La propriété d'une case est acquise aux enchères ! Amusant et très astucieux, ce petit jeu simple mérite de faire partie de votre ludothèque. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥

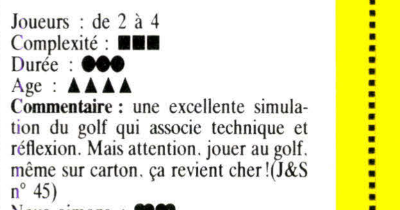
TRIVIAL PURSUIT
Kenner Parker, 390 F
Connaissances, société
Joueurs : de 2 à... 36
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : chaque joueur tente de faire avancer son pion au plus vite. Pour cela, il faut répondre à l'une des 6 000 questions que compte le jeu. En cas de bonne réponse, on rejoue. Le jeu est drôle, mais les questions parfois ridicules. (J&S n^os 28, 41)
Nous aimons : ♥

TUNNELS & TROLLS
Jeux Actuels, 145 F
Jeu de rôle
Joueurs : 1, 5 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval-fantastique, monstres, souterrains et trésors abondent. Donjons & Dragons en plus drôle. Pour débutants. (J&S n° 27)
Nous aimons : ♥♥

UISGE
Hexagonal, 160 à 210 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sur un damier 6×6, chaque joueur doit retourner ses 6 pions. Simples déplacements, sauts accompagnés de retournements et impératif de "connexité" sont les ingrédients d'un petit jeu tactique à la règle courte et... peu claire ! (J&S n° 42)
Nous aimons : ♥♥



ULTIMATE GOLF
Gogny Goubert, 600 F
Simulation
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : une excellente simulation du golf qui associe technique et réflexion. Mais attention, jouer au golf, même sur carton, ça revient cher ! (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥

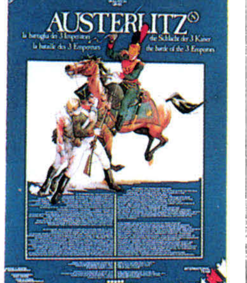


ULTIME EPREUVE (L')
Jeux Actuels, 220 F
Jeu de rôle
Joueurs : 4 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : réédition complète de ce jeu de rôle à thème médiéval-fantastique qui parvient à concilier l'accessibilité et la cohérence du monde où les personnages sont plongés. A conseiller aux débutants. (J&S n° 25)
Nous aimons : ♥♥

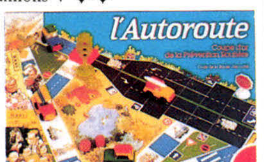
VAEVA
Novolud, 120 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sur un plateau 20×20, chaque joueur déplace ses pions et la plate-forme sur laquelle il doit les embarquer. De nombreuses possibilités tactiques pour les amateurs de jeux de damier abstraits. (J&S n° 47)
Nous aimons : ♥♥

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Nathan, 120 F Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : par terre ou par mer, les joueurs, de fiers Gaulois, parcourent l'Empire romain en quête des ingrédients de la potion magique. Un jeu de parcours non dénué d'originalité.
Nous aimons : ♥♥

ATTILA
International Team, 174 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : combats entre les différentes hordes barbares et les troupes romaines. Sans plus de précisions historiques. Règles classiques pour joueurs habitués.
Nous aimons : ♥



AUSTERLITZ
International Team, 240 F
Joueurs : de 2 à 3
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la plus célèbre des victoires de Napoléon pose un délicat problème stratégique : comment vaincre les nombreuses troupes adverses situées, de surcroît, sur un plateau !
Nous aimons : ♥♥

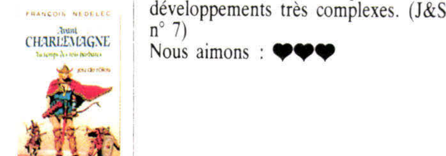


AUTOROUTE (L')
Dujardin, 120 F Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : arriver le premier au mariage avec une famille complète, un cadeau et 100 000 F. Jeu de parcours avec gestion de véhicules et embûches. Pas follement original, mais bien conçu.
Nous aimons : ♥

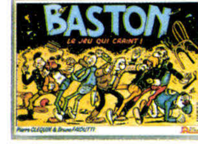
AVANT CHARLEMAGNE
Robert Laffont, 115 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sous forme de livre, des règles simples pour ce JdR qui privilégie les aventures historiques. Tout à fait médiéval et un tout petit peu fantastique. (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥♥

AVE TENEBRAE
Jeux Descartes, 169 F Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : affrontement des forces du Bien et du Mal (360 pions). Un wargame de mécanisme classique, mais qui s'adresse avant tout aux fanas de l'univers de Donjons & Dragons. Nouvelle présentation. (J&S n° 18)
Nous aimons : ♥♥

AWELE
(+)*L'Impensé Radical, 250 F*
Stratégie, tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : "le" grand jeu africain, à la règle extrêmement simple, mais aux développements très complexes. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥♥♥

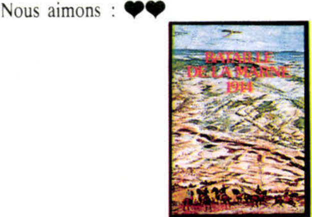


BACKGAMMON
(+)*Modèle présenté, 530 F chez Le Baguenaudier*
Parcours, tactique, stratégie, hasard
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : on lance les dés et on avance ses pions. Jeu de l'oie ? Si l'on veut ! Mais on peut s'appuyer sur le calcul des probabilités pour choisir sa stratégie. Ne prend sa vraie dimension que si l'on parie de l'argent. (règles dans J&S n^os 8 et 46; dans tous les numéros)
Nous aimons : ♥♥♥♥



BASTON
Jeux Actuels, 195 F
Simulation
Joueurs : de 2 à 5
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : chaque joueur est responsable d'une bande de "loubards" prêts à en découdre avec des bandes rivales... Chaque personnage a des caractéristiques physiques et des armes bien à lui. Presque un jeu de rôle sur plateau. (J&S n^os^ 35 et 44)
Nous aimons : ♥♥♥

BATAILLE DE FLEURUS
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la bataille du 8 messidor de l'an II. Les monarchistes coalisés s'opposent à la toute jeune République. Très accessible.
Nous aimons : ♥♥

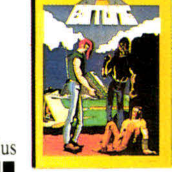


BATAILLE DE LA MARNE
Jeux Descartes, 139 F Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sur la carte de la zone située entre Paris et Verdun, les joueurs simulent la bataille qui s'engagea le 6 septembre 1914. Grande précision historique. Pour tous wargamers.
Nous aimons : ♥♥♥

BATAILLE DE VALMY
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une bonne simulation de la bataille livrée par les troupes républicaines contre les Prussiens. Accessible aux débutants. (J&S n° 13)
Nous aimons : ♥♥

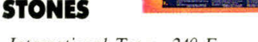
BAZAAR
Schmidt, 180 F Combinaison
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : saurez-vous devenir le plus riche en troquant des pierres précieuses ? Un jeu très original qui devient vraiment intéressant à partir de 4 joueurs. Ambiance garantie ! Un beau matériel, mais une règle, hélas, bien peu claire. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥♥

BIBIFOC
International Team, 75 F
Société
Joueurs : 2 ou plus selon jeu
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : mettant en scène le héros de la télé et, sous une présentation très réussie, une série de jeux pour les plus petits : dames, loto, sept familles... Rien de bien original, sauf l'excellent Bibifoc et les Ours.
Nous aimons : ♥ (♥♥♥, pour Bibifoc et les Ours)

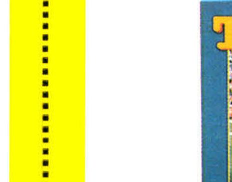


BITUME
Croc, 90 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle, aux règles facilement assimilables par les débutants, dans un univers proche de celui de Mad Max.
Nous aimons : ♥

BLANCHE NEIGE ET LES SEPT NAINS
Nathan, 80 F
Société
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : le plus chanceux des sept nains pourra offrir un bouquet de fleurs à Blanche Neige. "Gentillet"... Pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♥



BLUE STONES
International Team, 240 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : un wargame pour ceux qui ne sont vraiment pas passionnés par l'histoire. Moines, pillards, château et dragon pour un vrai jeu stratégique et accessible. Ça change ! (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥♥



TELE FOOT
International Team, 133 F
Simulation sportive
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : simple et rapide mais peu réaliste. Paradoxalement un bon jeu... qui décevra les vrais amateurs de football !
Nous aimons : ♥

THALASSA
International Team, 140 F
Simulation, tactique et hasard
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : simulation de course en mer. Les joueurs choisissent leur allure en fonction de la force et de l'orientation du vent. Agréable, mais réalisme discutable. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥

TAPIS VOLANT (LE)
Ravensburger, 162 F
Tactique
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une course de "Tapis-drivers". Il faut savoir utiliser les bons vents, éviter les embûches et "descendre" les tapis adverses. Superbe ! (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥♥

TINTIN
Ravensburger, 113 F
Déduction
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : dans une présentation soignée, une enquête policière sur le thème de la célèbre BD. Hélas, les détectives en herbe ne doivent se fier qu'à leur chance. Dommage ! (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥

TITANIC
Schmidt, 120 F
Déduction
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : trouvez les indices et menez des interrogatoires pour découvrir le meurtrier... avant le naufrage ! pas désagréable, mais le hasard joue vraiment un trop grand rôle pour un jeu de déduction ! (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥

TOP 15
MB, 50 F
Mémoire
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur peut retourner un pion caché adverse. Celui qui les prend tous, dans l'ordre croissant, de 1 à 15, gagne. Un bon petit jeu de voyage, sans plus. (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥

TOP SECRET
Jumbo, 147 F
Tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : déplacez vos agents à la recherche des secrets d'Etat cachés dans les valises dispersées dans la ville. Mais elles peuvent aussi contenir des bombes. Suspense et déduction. (J&S n° 42)
Nous aimons : ♥♥

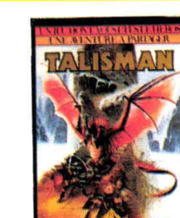
STRATEGO
Jumbo, 140 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: chaque joueur place ses pions. Lui seul connaît la valeur de chacun. But du combat : s'approprier le pion-drapeau de l'adversaire. Déduction et bluff sur un jeu de damier d'apparence classique. A (re)découvrir. (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥♥

STRIKE
Matchbox, 260 F
Voir notre sélection Magazin

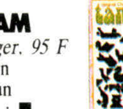
SUPER GANG
Ludodélire, 298 F
Société
Joueurs : 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu de société vraiment complet : tactique, diplomatie, choix économiques et même adresse sont mis en œuvre. Une belle réussite sur le thème, à la mode, de la guerre des gangs. (J&S n° 32)
Nous aimons : ♥♥♥

SUPER LOTO
Coloredo, 90 F
Hasard
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : Super Loto, Super Cagnotte et Poker Loto sont les trois variantes d'un jeu calqué sur le célèbre Loto national. Du hasard, toujours du hasard, rien que du hasard. (J&S n° 34)
Nous aimons : ✗

SUPERMARINA
International Team, 390 F
Wargame
Joueurs : 1, 2, 3 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : une simulation très poussée des combats aéro-navals de 1940 entre Anglais et Italiens, sur une très grande carte de la Méditerranée (142×66 cm), qui s'adresse aux amateurs avertis. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥♥



TALISMAN
Gallimard, 158 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un matériel magnifiquement illustré par un jeu qui a su tirer le meilleur parti des jeux de rôle et des jeux de parcours. Votre personnage doit atteindre la "couronne du commandement", au terme d'un parcours jalonné de monstres et de magiciens. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥



TANGRAM
Ravensburger, 95 F
Construction
Joueurs : un
Complexité : ■
Durée : indéfinie
Age : ▲
Commentaire : reconstituer des silhouettes à l'aide de sept figurines géométriques. On peut y affiner son sens des proportions et de l'esthétique. Un précieux compagnon. (J&S n° 6)
Nous aimons : ♥♥♥♥

TAROT
Grimaud, 27 à 40 F
Cartes
Joueurs : 4 (3 ou 5)
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un succès toujours croissant depuis une vingtaine d'années. Et ce n'est certainement pas fini. Un jeu superbe, amusant pour les "tapeurs de carton", passionnant pour ceux qui aiment réfléchir. Un grand classique : voir... tous les J&S!
Nous aimons : ♥♥♥♥

BOGGLE
Kenner Parker, 70 F
Lettres
Joueurs : de 1 à 8
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : dans une matrice 4×4, seize dés-lettres. On agite le tout. A partir du "tirage", on tente de composer le plus grand nombre de mots avec des lettres adjacentes. Astucieux.
Nous aimons : ♥♥

BONAPARTE
International Team, 240 F Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : permet de simuler toutes les campagnes de Napoléon depuis 1806, sur une grande carte de l'Europe. Facteurs économiques et climatiques importants. Débutants s'abstenir.
Nous aimons : ♥♥

BONNE PAYE (LA)
Kenner Parker, 135 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : dans l'attente de son salaire, le joueur doit gérer son budget. Parcours sur trame de vie quotidienne. Classique... trop !
Nous aimons : ✗

BONNE PECHE (LA)
Dujardin, 120 F
Hasard et... pédagogie
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur tente de pêcher le plus possible de poissons, sans dépasser les quotas, et de les vendre au meilleur prix, à la criée, une fois rentré au port. Un jeu de société agréable, mais trop dominé par le hasard à notre goût. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥

BORODINO
Les Elfes, 225 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : classicisme et recherche d'un réalisme accru font de ce wargame un excellent jeu pour amateurs non débutants, intéressés par la découverte de nouvelles procédures. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥

BUSHIDO
Hexagonal 180 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 2 à 6 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : Aventures au royaume des mythes et du fantastique : le Japon des samouraïs. La recherche du détail et les possibilités multipliées entraînent une complexité des règles vraiment rébarbative. nous aimons : ♥

CAMPUS
Kenner Parker, 111 F
Tactique et hasard
Joueurs : en solitaire ou à 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : le jeu consiste à retourner tous les jetons d'une plaquette en un minimum de coups. Chaque lancer de dés permet de retourner les jetons dont le total lui est égal. Se joue en solitaire comme une réussite. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥

CANON NOIR
Kenner Parker, 135 F
Société, adresse
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : combats au temps de la flibuste. Il faut tirer avec un canon miniature pour résoudre les combats ! Amusant pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♥

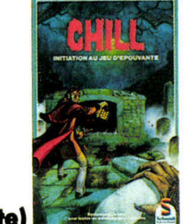
CAPITAINE COSMOS
Rexton, 160 F
Wargame
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : de nombreux scénarios pour ce jeu de combat spatial autour d'un mécanisme simple mais très riche : chacun décide en secret des mouvements ultérieurs de ses vaisseaux ; puis on effectue tous les déplacements et l'on passe aux combats qu'ils engendrent. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥♥♥

CARRIERES
Kenner Parker, 63 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : les dés vous promènent de case en case sur le chemin de la réussite. Le vainqueur est celui qui accumule 60 points de "célébrité", "argent" et "bonheur". Ce qui nécessite un peu de tactique et... beaucoup de chance.
Nous aimons : ♥

CARTES
(+)Modèles présentés de 10 à 20 F, France Cartes
Joueurs : 1 à plusieurs
Complexité : ■ à ■■■■
Durée : ● à ●●●●
Age : ▲ à ▲▲▲▲
Commentaire : bien sûr, il y a les 52 cartes du bridge ou les 32 de la belote. Mais n'oubliez pas les jeux plus "exotiques": Aluette, Skat, Scopa, Tuti Boig... dont les règles ont évidemment paru dans J&S ! (nos 4, 9, 19, 34)
Nous aimons : ♥♥♥♥

C'EST PAS D'JEU
Dujardin, 100 F
Tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un rami... un peu "aménagé" et "animé" par Gaston Lagaffe. Permet de passer quelques instants agréables... sans plus. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥

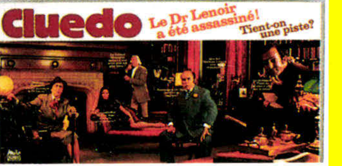
CHICAGO
The Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes, 220 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la guerre des gangs : combats de rue, contrôle des bars et des casinos. Un bon jeu, à la fois tactique et économique, aux règles courtes et simples. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥♥



CHILL (Initiation au jeu d'épouvante)
Schmidt, 150 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : dressez-vous contre les créatures du mal : un bon jeu que tout joueur de JdR se doit d'essayer au moins une fois, qu'il soit averti ou débutant. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥♥

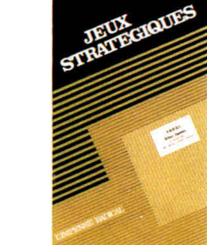
CHILL (Le Manoir des Ténèbres)
Schmidt, 160 F Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : des règles obscures, un rôle trop important de la chance au détriment de la stratégie pour ce petit frère indigne du jeu de rôle du même nom. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥

CLAIM
Jumbo, 140 F
Stratégie, tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : conquérir des territoires sur un terrain modulaire toujours renouvelé. Un jeu de pions simple, mais riche. Un "préwargame" très intéressant. (J&S n° 30)
Nous aimons : ♥♥♥



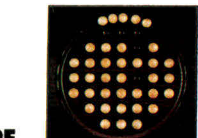
CLUEDO
Kenner Parker, 140 F
Société, déduction
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime, tel est l'objectif de chaque joueur. Vénérable mais toujours un excellent jeu de déduction. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥♥♥

CODE 777
Jumbo, 89 F Déduction
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : les habitués de nos casse-tête logiques auront un réel avantage dans ce jeu très sympathique bien que peu original. (J&S n° 42)
Nous aimons : ♥♥

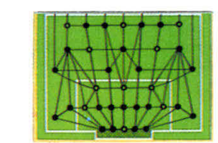


SHOGI
Impensé Radical, 200 F
Echiquier, stratégie
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : avec leurs puissantes fédérations, leurs tournois et leurs joueurs professionnels, les échecs japonnais sont peut être encore plus pratiqués dans leur pays que le go. Très différents des échecs "occidentaux", un jeu original à découvrir (J&S n° 10)
Nous aimons : ♥♥♥♥

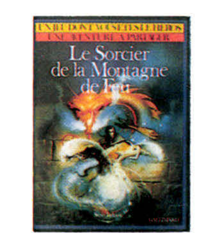
SOLFERINO
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la célèbre bataille de Napoléon III, le 24 juin 1859. Une bonne simulation pour amateurs avertis.
Nous aimons : ♥♥



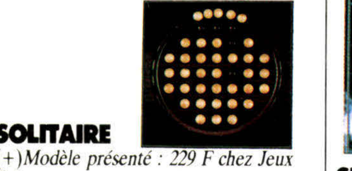
SOLITAIRE
(+)Modèle présenté : 229 F chez Jeux Descartes
Casse-tête
Joueur : un
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : difficile d'en faire son jeu préféré. Mais qui résiste à une petite partie de temps en temps ? Un classique au succès constant depuis des siècles. (J&S n° 12)
Nous aimons : ♥♥



SHOOT
Jeuplay, 199 F
Voir notre sélection Magazin.



SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU (LE)
Gallimard, 195 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu sur plateau. Sur le modèle des "livres dont vous êtes le héros", un paragraphe (ici une case) = un événement. Simple, clair, mais bien limité (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥



SPACEGO
Jumbo, 140 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : s'enrichir sur le marché de l'exploitation de l'espace. Un jeu de l'oie enrichi d'un peu de tactique. Trop peu ! (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥

SPONSOR
Jumbo, 92 F
Société
Joueurs : 3 ou 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : faites gagner l'athlète que vous parrainez... et vice versa. Un bon jeu familial, où l'humour n'est pas absent, mais qui fait tout de même appel aux choix tactiques et au bluff. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥

STAR FRONTIERS
Transecom, 195 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : plus souple et plus réaliste que D&D, pour les débutants qui préfèrent la SF au médiéval-fantastique. (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥

STORMBRINGER
Oriflam, 199 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : aventures fantastiques dans le monde des Jeunes Royaumes, créé par M. Moorcock pour la Saga d'Elric. Un JdR très complet, simple et cohérent. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥♥

SCOOP
Nathan, 300 F
Société, connaissances
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : devenez rédacteur en chef d'un titre connu! Comment? En faisant preuve de votre culture. Un jeu de questions-réponses inaccessible aux plus jeunes. (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥

SCOTLAND YARD
Ravensburger, 178 F
Société, stratégie et tactique
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : sur un plan de Londres, marqué des lignes de métro, autobus et taxis, des détectives concurrents tentent de cerner un fugitif. Excellent jeu de déduction et de coopération. (J&S n^os 21, 42)
Nous aimons : ♥♥♥♥

SCRABBLE
Habourdin, 140 F selon modèle
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Le "grand classique" des jeux de lettres. La quasi-perfection, dans son genre, pour la règle "jeu amical". La formule actuelle de compétition, en duplicate, sans dimension stratégique ni même tactique, risque en revanche de s'épuiser.
Nous aimons : ♥♥♥♥

SCRABBLE REBUS
Habourdin, 145 F
Rébus
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : des jetons avec une image (104 au total) permettent aux joueurs de réaliser des phrases qu'ils placent sur une grille : "des rébus-croisés". Très drôle, quelque temps.
Nous aimons : ♥♥

SCRUPULES
MB, 260 F
Psychologie
Joueurs : de 3 à 10
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : "jeu de la vérité". A chaque question posée, le joueur répond oui, non ou... "ça dépend". Trop de blocages. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥

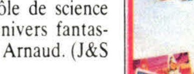
SEXY FOLIES
Habourdin, 120 F
Connaissance et psychologie
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : un avatar de l'émission télévisée. De là à appeler ça un jeu... (J&S n° 43)
Nous aimons : ☠

SHARK
The Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes, 174 F

Simulation boursière
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sur le thème de la bourse, un jeu original et passionnant qui n'a pas sacrifié la simplicité au réalisme. Fait autant appel au sens de la négociation qu'à la finesse tactique.
Nous aimons : ♥♥

SHERLOCK HOLMES (Détective Conseil)
Jeux Descartes, 235 F
Déduction
Joueurs : 1 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : une très bonne reconstitution de l'atmosphère des romans de Conan Doyle. Des énigmes à résoudre, seul ou en compétition avec d'autres joueurs. Nombreux livrets d'enquêtes supplémentaires. Loin d'être... élémentaire! (J&S n^os 25, 36, 40, 43, 47)
Nous aimons : ♥♥♥

SIEGE
Rexton, 165 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sur le même principe que Cry Havoc, et dans une présentation d'égale qualité, une magnifique simulation de combats moyenageux autour des places fortes. Deux scénarios permettent de coupler les deux jeux. (J&S n° 31)
Nous aimons : ♥♥♥



COMPAGNIE DES GLACES (LA)
Jeux actuels, 230 F
jeu de rôle
joueurs : 2 au moins
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle de science fiction original dans l'univers fantastique des romans de G.J. Arnaud. (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥

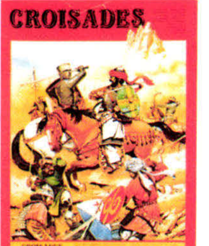
CONTRAT IMPOSSIBLE (LE)
Dujardin, 120 F
Parcours
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : arriverez-vous à faire signer le contrat au coléreux Demesmaeker ? Oui... si vous avez de la chance ! Il vaut mieux acheter un album de Gaston Lagaffe que ce jeu ! (J&S n° 45)
Nous aimons : ☠

CONVERSION
Mazas Editions, 135 F
Tactique, stratégie

Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲

Commentaire : damier, pièces noires et blanches, le parallèle avec les échecs est immédiat. Cependant la forme du plateau, le nombre et le déplacement des pièces en font un jeu à part. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥

COURSE A LA REUSSITE (LA)
Kenner Parker, 145 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : vous avancez dans l'année au gré des dés. Il vous faut être le premier à accumuler 12 cartes (train de vie). Une course qui réussira... au plus chanceux ! (J&S n° 42)
Nous aimons : ♥



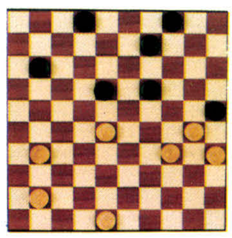
CROISADES
Rexton, 200 F
Wargame
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : à la suite de Cry Havoc et Siège (avec lesquels il vaut mieux commencer), un nouveau cocktail réussi de jeu tactique, de jeu stratégique et de jeu de rôle. Pour joueurs chevronnés. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥♥

CROSSADO
Hexagames dist. Hexagonal, 140 F
Parcours et blocage
Joueurs : 2 ou 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un chemin à constituer afin de faire traverser tous ses pions... La qualité des règles est bien insuffisante en regard de la simplicité du jeu. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥

CROSS CARTES
Volumétrix, 50 F
Parcours et cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : un parcours de cross-country où tactique et hasard cohabitent. Un jeu simple et sympathique, pour jeunes. (J&S n° 33)
Nous aimons : ♥♥

CROSSCHESS
Crosschess, 160 F
Échecs (variante)
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Les échecs avaient-ils besoin de cette variante sans intérêt particulier ? (J&S n° 46)
Nous aimons : ☠

CRY HAVOC
Rexton, 165 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un excellent wargame tactique à la présentation superbe et astucieuse (pions réversibles). Précis et variés, les différents scénarios rendent bien l'atmosphère et la tension des combats médiévaux proposés. (J&S n° 31)
Nous aimons : ♥♥♥



DAMES
(+)*Modèle présenté: 250 F environ*
Damier(!), stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : traditionnellement considéré comme un jeu de réflexion enfantin. C'est vrai, parce qu'il est accessible aux plus jeunes. C'est faux, parce qu'il s'agit d'un jeu d'une richesse inépuisable. (dans tous les numéros)
Nous aimons : ♥♥♥♥

DAMES CHINOISES
(+)*L'Impensé Radical, 200 F*
Damier, tactique
Joueurs : 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : il s'agit de faire parvenir le premier ses pions dans la branche de l'étoile opposée à votre camp de départ. Il n'y a pas de prises, mais les pions adverses vous serviront autant que les vôtres à sauter pour vous rapprocher du but. Pratiquez de préférence la variante présentée dans J&S n° 31.
Nous aimons : ♥♥♥

DAMES 2000
The Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes, 150 F
Dames
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : une variante éloignée des Dames. Quelques éléments tactiques intéressants malgré une trop grande part de hasard. (J&S n° 47)
Nous aimons : ♥

DAEVA
Novolud, 170 F
Alignement
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : une variante un peu compliquée du morpion. Quelques idées riches et intéressantes sur le plan tactique, mais des règles imprécises. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥

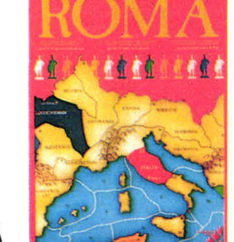
DEMI-MOT
Habourdin, 30 F
Lettres, cartes
Joueurs : de 1 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque bord de chaque carte porte une syllabe. Les joueurs forment par juxtaposition des mots de quatre lettres. Ce qui est tout de même limité! Dommage, l'idée était bonne. (J&S n° 16)
Nous aimons : ♥

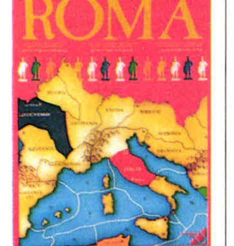
DES
(+) *Modèle présenté: 2 F chez Jeux Descartes*
Hasard
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : la passion pour les dés n'a pas quitté les joueurs depuis... les Romains. Un matériel simple, pas cher, pour des centaines de jeux ! (J&S n° 9)
Nous aimons : ♥♥

DESTINS
MB, 190 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : être le plus riche, parvenu à l'âge de la retraite. Sur un thème guère enthousiasmant, un jeu de parcours des plus conventionnels.
Nous aimons : ♥

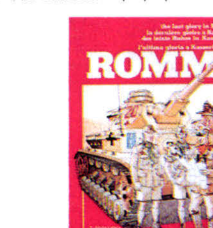
2ᵉ D.B. NORMANDIE
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 3
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : les combats de blindés peu après le Débarquement. Plus que leur puissance, c'est la mobilité des forces en présence qui décide. (J&S n° 24)
Nous aimons : ♥♥

RISK
Kenner Parker, 135 F
Stratégie et tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: à la conquête du monde. Un bon classique qui ne prend pas une ride. Une bonne introduction aux jeux de simulation plus complexes : wargames, Diplomacy... (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥





ROMA
International Team, 161 F
Wargame
Joueurs : de 4 à 6
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: un cocktail très réussi : beaucoup de "diplo", un peu de "wargame", un soupçon de hasard. On doit même créer son personnage ! Un magnifique jeu moderne sur l'Empire romain. (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥♥♥



ROMMEL
International Team, 240 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: bataille du désert orchestrée par Rommel pour faire front au débarquement des Alliés en Tunisie à partir du 14 janvier 1943. Règles classiques de wargame. Pour joueurs avertis. (J&S n° 19)
Nous aimons : ♥

ROYAUME DES 5 COURONNES
Habourdin, 170 F
Parcours, tactique
Joueurs : de 2 à 5
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: ramenez les couronnes gardées par le dragon pour hériter du trône. Un parcours où le hasard joue un rôle raisonnable. Bien présenté, un jeu très accessible, mais loin d'être puéril. Attrayant et mouvementé. Sympa, quoi ! (J&S n° 47)
Nous aimons : ♥♥

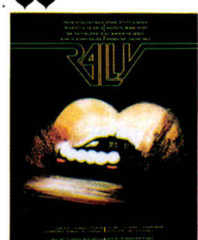
RUMMY
Ravensburger, 143 F
Cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire: des plaques de plastique remplacent les cartes pour jouer au rami. Il paraît que le succès fut énorme aux Etats-Unis. On peut se demander pourquoi...
Nous aimons : ✗

SAMARCANDA
International Team, 130 F
Société
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : marchands de Venise, les joueurs tentent, au cours de leurs voyages, d'acquérir, au meilleur prix, épices, soie et ivoire. Pour les revendre à leur retour. Dans une belle présentation. Une idée qui aurait pu être mieux exploitée.
Nous aimons : ♥

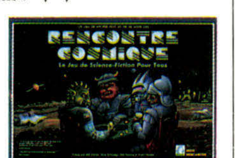
SAMOURAI
Rexton, 170 F
Wargame
Joueurs : 2 (ou 2 équipes)
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : six scénarios pour un jeu de rôle et de stratégie dans le Japon du XVIIIᵉ siècle. Un excellent jeu favorisant le développement du sens tactique des joueurs.
Nous aimons : ♥♥♥

SATANIX
Habourdin, 105 F
Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : seize anneaux à dix faces porteurs de lettres pivotent autour de leur axe. Un joueur forme un mot et marque des points. Son adversaire modifie une lettre ou rallonge le mot. Un matériel original. (J&S n° 22)
Nous aimons : ♥♥

4 ETOILES
Habourdin, 184 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: jeu économique, où le joueur tente de monter une chaîne d'hôtels, de compagnies aériennes... Simple mais astucieux. (J&S n° 27)
Nous aimons : ♥♥

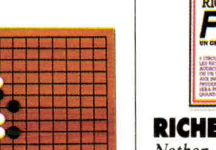


RALLY
International Team, 140 F
Parcours, tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: les joueurs construisent leur parcours avant de disputer un rallye automobile. Chacun choisit sa vitesse, donc les risques qu'il prend. Intéressant. (J&S n° 11)
Nous aimons : ♥♥



RENCONTRE COSMIQUE
Jeux Descartes, 145 F
Tactique et diplomatie
Joueurs : de 2 à 6
Complexe : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: duel après duel, la lutte pour la possession de planètes. Un original jeu de tactique où il faut savoir conclure les bonnes alliances. (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥♥♥

RENDEZ-VOUS RUE DE LA PAIX
Kenner Parker, 130 F
Société, tactique et hasard
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: la référence au Monopoly n'est qu'un clin d'œil, et la plupart des règles de ce jeu d'acquisition de terrains et de constructions sont aussi amusantes qu'originales. Une réelle réussite dans le jeu de société. A ne pas manquer. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥



RENJOU
L'Impensé Radical, 200 F
Damier, tactique
Joueurs : 2
Complexité: ■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire: version japonaise, très précisément codifiée, du morpion. Se joue sur les intersections d'un quadrillage 15×15 lignes. (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥♥

RESTAURANT
The Flying Turtle, distribué par Jeux Descartes, 170 F
Tactique
Joueurs : de 3 à 6
Complexité: ■■
Durée : ●●;
Age : ▲▲▲
Commentaire: la guerre des maîtres d'hôtel! Lequel emportera les commandes les plus intéressantes puis servira les menus les plus rémunérateurs? Original. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥

REVE DE DRAGON
NEF, 150 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: des idées originales, des règles très fouillées et une belle présentation. Enrichit l'univers du JdR médiéval fantastique... avec un humour... pour initiés! (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥

RICHESSES DE FRANCE
Nathan, 200 F
Hasard et parcours
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: jeu de société classique, sur le thème de réalisation d'un parcours entre les différentes villes de France, à pied, à bicyclette ou en voiture. Simple et original mais un peu trop marqué par le hasard. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥

RICHESSES DU MONDE
Nathan, 200 F
Société, économie
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: à la conquête du monde. Un bon classique qui ne prend pas une ride. Une bonne introduction aux jeux de simulation plus complexes : wargames, Diplomacy... (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥

2e D.B. PARIS
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la libération de Paris. Pour joueurs ayant déjà pratiqué les wargames. Très grand réalisme historique; règle abondamment illustrée. (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥♥

DES CRUS ET DES VINS
Mazas Editions, 145 F Société
Joueurs : 3 au moins
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : parcourir le pays et commander les meilleurs crus. Un peu trop de hasard : le joueur qui n'a que de bons jets de dés passera à travers toutes les embûches et gagnera sans être inquiété. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥

DES LETTRES ET DES MOTS
Nathan, 200 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : trois jeux différents de la même veine que "Des chiffres et des lettres". Rien de bien original ! (J&S n° 43) Nous aimons : ♥

DIEN BIEN PHU
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : combats en 1954 autour de la célèbre "cuvette" de Dien Bien Phu où les forces françaises furent encerclées. Pour wargamers amateurs de guerre de position...
Nous aimons : ♥

DINGBATS
Habourdin, 290 F
Voir notre sélection Magazin

DIPLOMACY
Kenner Parker, 176 F
Stratégie, alliance
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu qui porte bien son nom. La conquête militaire de l'Europe du début de ce siècle s'obtient sur le terrain de la négociation diplomatique. Pratiqué en club, par correspondance... c'est le mètre-étalon des jeux d'alliance. Déconseillé à moins de six joueurs. (J&S n° 8)
Nous aimons : ♥♥♥♥

DIX DE CHUTE
MB, 170 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : faire descendre ses dix jetons le long d'un panneau en faisant tourner les roues d'un engrenage. Seule la déduction permet de découvrir la position de l'adversaire. Un "bon petit jeu" accessible aux plus jeunes.
Nous aimons : ♥♥

DJAMBI
L'Impensé Radical, 200 F
Damier
Joueurs : 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : échecs de Machiavel : combats et alliances sur un damier. Des mécanismes intéressants et originaux pour un jeu complexe. Pour ceux qui trouvent les échecs beaucoup trop simples...
Nous aimons : ♥♥

DONJONS & DRAGONS
Transécom, 190 F Jeu de rôle
Joueurs : 4 à 12
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la plus grande invention dans le jeu depuis le Monopoly. Chaque joueur incarne un personnage et joue son rôle dans l'aventure animée par un meneur de jeu-scénariste. Pour découvrir l'univers des jeux de rôle (J&S n° 4, 18, 38, 47)
Nous aimons : ♥♥♥

DONJONS & DRAGONS (Règles avancées)

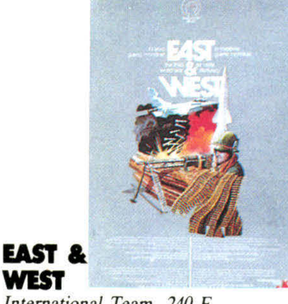
Transecom, 150 F Jeu de rôle
Joueurs : 4 à 12
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le jeu de rôle le plus joué dans le monde. Malgré son nom, il ne s'agit pas d'une "extension" de D&D mais bien d'un jeu à part, toutefois déconseillé à ceux qui n'ont jamais pratiqué le jeu "de base".
Nous aimons : ♥♥♥

DOMINOS

(+) *Modèle présenté, 75 F à l'Œuf Cube*
Dominos!
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : un matériel plus qu'un jeu. Car, à part la règle classique, une foule de variantes plus ou moins complexes vous attendent. Indispensable dans toute ludothèque qui se respecte. (J&S n° 2)
Nous aimons : ♥♥

DUEL MASTERS

Labruyère, 150 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu de parcours avec des pions sur un plateau quadrillé. Un jeu simple, qui ne déclenche pas la passion. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥



EAST & WEST

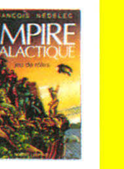
International Team, 240 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la Troisième Guerre mondiale. Les deux adversaires : bloc occidental contre Pacte de Varsovie. La règle du jeu, d'une grande complexité, est loin d'être un modèle du genre. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥

EAUX VIVES

Green Games, 120 F
Tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : oscille entre le wargame écologique et le jeu pédagogique. Tout sur l'écosystème d'une rivière. Simple, original... et sympa (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥♥

ECHECS

(+) *Modèle présenté: 290 F (plateau) et 260 F (pièces) à la Librairie Saint-Germain*
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : contrairement à une opinion largement répandue, les échecs ne sont pas un jeu "compliqué". Accessibles à tout âge, on y prendra un plaisir quel que soit son niveau. Nous ne pouvons que fortement déconseiller... de ne pas y jouer ! (dans tous les numéros)
Nous aimons : ♥♥♥♥



EMPIRE GALACTIQUE

Laffont, 85 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 10 (dont un meneur de jeu)
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une règle simple et des premiers scénarios réunis en un livre. Fantastique et science-fiction pour des "grands débutants". A déconseiller tout de même à ceux qui n'ont jamais assisté à une partie de jeu de rôle. (J&S n° 31)
Nous aimons : ♥

EUREKA

International Team, 161 F
Déduction
Joueurs : de 2 à 11
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : une nouvelle version du "jeu d'Eleusis" du génial Robert Abbott. Le "décodeur" doit trouver la logique de la suite proposée. Son "adversaire" ne joue pas, il ne fait que vérifier les réponses ! Un jeu intelligent, mais pas grisant dans une belle "boîte-cadeau". (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥

PIRATE INC.

Franckh, 270 F
Déduction et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : où se cache le trésor? Chacun des deux adversaires connaît une partie de la réponse. Il faudra trouver l'emplacement... puis l'occuper, ce qui nécessitera logique pour la déduction et bonne tactique pour les mouvements de pions. Superbe présentation. (J&S n° 46)

PLAN BARBAROSSA

Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: la guerre sur le Front russe en juin 1942. Le problème du ravitaillement est au centre du jeu. Pour wargamers avertis. (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥♥

PLAY-BAC

Play-Bac, 439 F
Questions-réponses
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: le jeu de questions-réponses qui monte. Petit cousin du Trivial Pursuit, il propose des questions tirées du programme du bac. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥

PLAY OFF

International Team, 123 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: le basket-ball à l'honneur. Règle de base et règle avancée. Celle-ci est réaliste, mais trop complexe à notre goût. Pour fanas du basket.
Nous aimons : ♥

POKER D'AS

(+)*Modèle présenté: 30 F chez Jeux Descartes*
Hasard
Joueurs : 2 ou plus
Complexité: ■■
Durée : ●
Age : ▲▲▲
Commentaire: pour faire un "petit" poker en cinq minutes. Un "jeu d'apéritif" bien sympathique. (J&S n° 9)
Nous aimons : ♥

PUISSANCE 4

MB, 117 F
Alignement
Joueurs : 2
Complexité: ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire: un "morpion" vertical, subissant donc la loi de la pesanteur. Une présentation astucieuse. Pourquoi pas le premier jeu de réflexion pour les plus jeunes ? (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥♥♥♥

PUZZLES

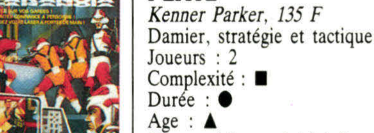
(+)*Modèle présenté: 260 F chez Ravensburger*
Casse-tête
Joueur : un
Complexité: ■
Durée : ●●●●
Age : ▲ à ▲▲▲
Commentaire: sans doute le casse-tête le plus pratiqué, de 2 à 102 ans, de 12 pièces à... 5 000 !
Nous aimons : ♥♥

PYLOS

Les Elfes, 180 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité: ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire: posséder au moins 11 pions en fin de partie est le but de ce petit jeu tactique fertile en possibilités, dont les règles ne sont pas d'une extrême clarté, mais qui retiendra l'attention des joueurs. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥

OTHELLO
Dujardin, 130 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : on pose un pion, on en retourne d'autres. Qui aura le plus de pions de sa couleur à la fin de la partie ? Règle simple; tactique et stratégie complexes. Othello a mérité sa place parmi nos grands-classiques. Qu'y a-t-il à ajouter ? (dans tous les numéros).
Nous aimons : ♥♥♥♥

PAEVA
Novolud, 175 F
Lettres
Joueurs : 2 ou 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : ce jeu de mots croisés se pratique avec des lettres de couleurs différentes (des bleues et des rouges). A son tour, un joueur peut poser un mot ou proposer un échange de lettres à son adversaire. Jeu simple, dont les règles manquent un peu de précision. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥



PARANOIA
Jeux Descartes, 149 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : chaque joueur incarne un personnage au service d'un ordinateur ! Un contexte futuriste dominé par l'humour et l'absurde. Original et passionnant, mais exige un meneur de jeu expérimenté. (J&S n^{os} 42, 45 et 46)
Nous aimons : ♥♥♥

PARIS ZOOM
Jeux Descartes, 169 F
Voir notre sélection Magazin

PENDRAGON
Gallimard, 195 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : un JdR très accessible dans le monde légendaire du roi Arthur et de la Table Ronde (J&S n° 43). Couronné "Meilleur jeu de rôle" aux USA en 1986.
Nous aimons : ♥♥♥

PENTE
Kenner Parker, 135 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : génial ! Le vainqueur est celui qui, le premier, aligne cinq de ses pions ou qui capture cinq paires de pions adverses. Deux objectifs si simples mais si différents qu'ils confèrent au jeu une immense qualité. A ne pas manquer ! (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥♥♥♥

PETIT BAC
MB, 80 F
Connaissances
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : trouvez un nom de fleur commençant par un R ? Eh oui, le "petit bac" n'est que la version "boîte" d'un jeu archi-connu. Originalité zéro, mais présentation agréable. (J&S n° 35)
Nous aimons : ♥

PETANQUE (LA)
Mazas Editions, 95 F
Simulation
Joueurs : 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : pointer ou tirer ? A vous de choisir ! Des règles confuses, dommage ! Et puis, tant qu'à faire, pourquoi ne pas faire une "vraie" pétanque ? (J&S n° 47)
Nous aimons : ♥

PIEGES
MB, 160 F
Tactique, stratégie
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : être le dernier joueur à posséder une bille sur le terrain de jeu. Un ingénieux système de glissières permet aux joueurs de faire chuter les billes adverses. Amusant et subtil. Un superbe petit jeu.
Nous aimons : ♥♥♥

EXCELLENCE
MB, 280 F
Connaissances
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : course dans la Galaxie. Pour faire avancer son pion, chaque joueur doit répondre correctement à des questions de connaissances tirées au hasard. Pour les 8-12 ans. (J&S n° 29)
Nous aimons : ♥

FANTOMES
Schmidt, 90 F
Tactique, damier
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : éliminer les quatre "bons" fantômes de l'adversaire, se faire prendre ses quatre "mauvais" ou atteindre une des cases d'angle du camp adverse, trois manières de gagner à cet excellent jeu de bluff. Pour tous. (J&S n° 33)
Nous aimons : ♥♥♥

FEERIE
Les Elfes, 196 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une excellente initiation au jeu de rôle médiéval fantastique. Un peu trop "classique" tout de même et pas assez... féerique ! (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥

FEU ROUGE, FEU VERT
Nathan, 120 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : initiation au code de la route. L'ennui mortel est garanti au bout de quelques parties.
Nous aimons : ✂

FIEF
International Team, 150 F
Stratégie, alliance
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : instaurer une monarchie absolue au XII^{e} siècle. Une bonne synthèse du jeu économique, d'alliance et (un peu) de hasard. Pion d'Or Jeux & Stratégie 1981. (J&S n^{os} 25 et 36)
Nous aimons : ♥♥♥

FLAMBEUR (LE)
MB, 180 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu de "qui perd gagne" assez vite épuisé. Le vainqueur est le premier à perdre tout son argent en "flambant" au casino, aux courses... (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥

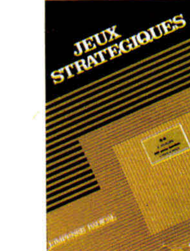
FRIEDLAND
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : une excellente mais complexe reconstitution de la bataille entre Napoléon et les forces russes. Déconseillée aux débutants. (J&S n° 25)
Nous aimons : ♥♥

GANG DES TRACTION-AVANT (LE)
International Team, 165 F
Société, alliance
Joueurs : de 4 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Diplomacy chez les truands. Objectif : amasser le plus gros magot. Tous les coups bas sont permis. Pion d'Or Jeux & Stratégie 1984. (J&S n° 35).
Nous aimons : ♥♥♥

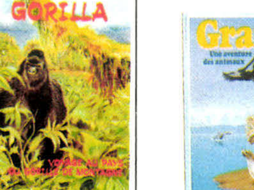
GENERALOWSKI
International Team, 114 F
Tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : serez-vous le premier à épingler vingt et une (!) médailles sur votre uniforme ? Attention : au premier faux pas, c'est la Sibérie ! Cette course à la réussite est originale et sympathique, mais avant tout destinée aux plus jeunes. (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥

GERGOVIE
Mazas Editions, 80 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité: ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: simulation de la bataille gagnée par les Gaulois à quelques kilomètres de Clermont-Ferrand contre César. Jeu accessible mais plateau de jeu peu lisible. (J&S n° 16).
Nous aimons : ♥♥

GIPSO
International Team, 120 F
Hasard, construction
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire: on progresse comme au jeu de l'oie. L'arrivée sur certaines cases permet d'ajouter une pièce supplémentaire au puzzle à reconstituer. Quel intérêt ? (J&S n° 15)
Nous aimons : ~~♥~~



GO
(+)L'Impensé Radical, 250 F
Damier, stratégie
Joueurs : 2
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: le jeu stratégique à l'état pur. Un univers infini sur 361 "cases"... pardon, intersections. (dans tous les numéros)
Nous aimons : ♥♥♥♥



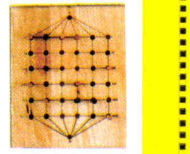
GORILLA
Green Games, 140 F
Tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: vous êtes... un gorille ! Il faudra atteindre le but que vous fixe l'un des nombreux scénarios tout en assurant vos besoins vitaux. Mais personne ne sait quel gorille appartient à qui ! Original, intéressant et... instructif !
Nous aimons : ♥♥

GRAND PRIX
Habourdin, 150 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: un grand prix automobile aux règles parfois trop simples pour être réalistes. Pour les jeunes.
Nous aimons : ♥

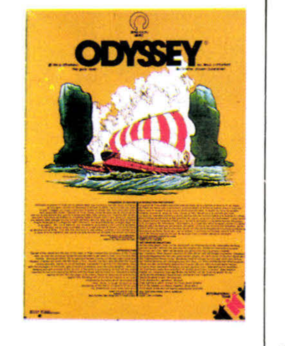
GRAND PRIX
International Team, 130 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 12
Complexité: ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: course automobile sur les circuits du championnat du monde. Une règle de base simple et une règle "avancée", plus complexe. Bonne simulation.
Nous aimons : ♥♥

GRAND SAFARI
Ravensburger, 200 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: parcours sur la carte du monde sur le thème de la sauvegarde des animaux. Hasard et tactique (un peu !). Magnifique, mais plus pédagogique que ludique. Grand prix du Jeu et Jouet 1985 (J&S n° 32)
Nous aimons : ♥

GUERRES SECRETES
Habourdin, 145 F
Damier, hasard et tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire: une course sur un terrain où chaque joueur dispose secrètement des pièges, un peu comme des bateaux à la bataille navale. Simple et amusant. (J&S n° 34)
Nous aimons : ♥♥



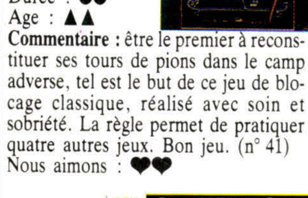
GYGES
Bass & Bass, 115 F
Damier, stratégie
Joueurs : 2
Complexité: ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire: une course de pions originale sur les intersections d'un damier. Pas de prises, mais des sauts par-dessus les pièces. Très astucieux. (J&S n° 36)
Nous aimons : ♥♥



ODYSSEY
International Team, 148 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Ulysse contre les dieux : le premier, sur son radeau, tente de rentrer à Ithaque, son île natale. Le joueur "dieux" essaie de l'en empêcher. Hasard et tactique pour simulation simple et agréable, mais un peu "légère".
Nous aimons : ♥

ŒIL NOIR (L')
Schmidt, 130 F, Gallimard 145 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 8 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval-fantastique conçu pour le plus large public. Conseillé aux débutants. De très nombreuses extensions. Très accessible par sa règle... et son prix ! (J&S n^os^ 36, 37, 41)
Nous aimons : ♥♥

OKINAWA
International Team, 190 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la plus rude des batailles de la guerre du Pacifique, bataille aéronavale autour d'Okinawa et terrestre sur l'île. Très belle carte. Jeu complexe, réservé aux wargamers confirmés.
Nous aimons : ♥♥



OMBAGUI
Franckh Kosmos, 320 F
Stratégie, blocage
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : être le premier à reconstituer ses tours de pions dans le camp adverse, tel est le but de ce jeu de blocage classique, réalisé avec soin et sobriété. La règle permet de pratiquer quatre autres jeux. Bon jeu. (n° 41)
Nous aimons : ♥♥

OPTIMOTS
MB, 150 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sobre et accessible, ce jeu de mots croisés (type Scrabble) permet aux joueurs de superposer de nouvelles lettres à celles déjà posées. Une idée originale. (J&S n° 22)
Nous aimons : ♥♥

ORIENT EXPRESS
Jumbo, 174 F
Société et déduction
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un thème policier attrayant, une belle présentation. Hélas, une fois la partie finie, l'intrigue est connue. Et le jeu n'en présente que dix différentes ! (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥

OST
Les Elfes, 200 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : simulation de la confrontation de deux armées féodales. Ost est très proche du wargame avec figurines. Le tapis en feutrine et les éléments de décor permettent de renouveler le jeu. Des règles simples et claires en font une bonne initiation. Pour wargamers débutants. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥

MONTDRAGON

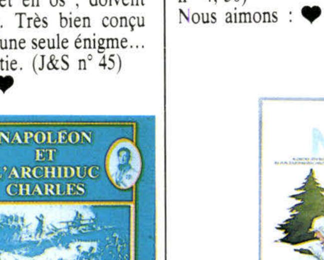
Schmidt, 180 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : De méchants dragons gardent des princesses captives... Une superbe présentation pour ce petit jeu charmant, mais aux dimensions stratégique et tactique restreintes. Pour les plus jeunes. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥

MULTIMO

Keesing, 125 F
Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : chaque joueur tente d'obtenir le maximum de points en composant en secret une grille de mots croisés, à partir des mêmes lettres que son adversaire. Adaptation réussie d'un jeu de lettres assez classique. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥♥

MURDER PARTY

Schmidt, 160 F
Société
Joueurs : 8
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : "jeu de société" au sens propre. Il s'agit ici d'un scénario (et du matériel) vous permettant d'organiser une soirée "Murder Party": les participants, "en chair et en os", doivent découvrir l'assassin. Très bien conçu mais ne propose qu'une seule énigme... donc une seule partie. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥



NAPOLEON ET L'ARCHIDUC CHARLES

Cornéjo, 150 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : en 1809, l'offensive des troupes autrichiennes contre les troupes napoléoniennes dans la région de Ratisbonne. Une simulation simple conseillée aux débutants.
Nous aimons : ♥♥

NATHAN LETTRES

Nathan, 60 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : deux jeux en un. Au premier, "Sac de lettres", on préfèrera le Jarnac. Au second, "Mots croisés", on préfèrera le Scrabble. Alors ?
Nous aimons : ✖

NAUTIC MILES

Editions Luszpinski diffusion, 80 F
Hasard, tactique, cartes
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un "1000 Bornes" maritime. Les règles, plus fouillées que celles de son prédécesseur, permettent de nombreux rebondissements (J&S nos 4, 30)
Nous aimons : ♥

NORGE

International Team, 200 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : bataille entre Alliés et Allemands pour le contrôle de la "route du Fer", c'est-à-dire la Norvège. La longueur des règles découragera le débutant.
Nous aimons : ♥

OBJECTIF TOBROUK

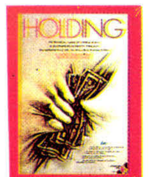
Mazas Editions, 100 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : opérations militaires de 1942 opposant les Anglais et les Allemands en Libye. 18 tours de jeu pour "wargamers" de niveaux moyen et élevé. (J&S n° 27)
Nous aimons : ♥♥

HALMA

Ravensburger, 113 F
Damier, tactique
Joueurs : 2, 3 ou 4
Complexité: ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire: chaque joueur tente d'occuper le premier le camp adverse avec ses pions. On ne prend pas les pions adverses, mais on saute par-dessus. Le principe des "dames chinoises ou jeu de l'étoile", mais sur un terrain carré. (J&S n° 5)
Nous aimons : ♥♥

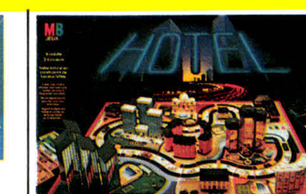
HAMBURGER

Habourdin, 125 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire: un agréable divertissement pour les plus jeunes. Un astucieux mélange de jeu de l'oie et de Memory. (J&S n° 39)
Nous aimons : ♥



HOLDING

International Team, 150 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: une sorte de super Monopoly, mais sur quatre parcours (des pays) différents. Il faut passer de l'un à l'autre pour, évidemment, devenir le plus riche. Complexe mais original et intéressant dans une famille où la banalité est souvent de rigueur.
Nous aimons : ♥♥



HOTEL

MB, 249 F Voir sélection Magazin

IENA

International Team, 199 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: la célèbre bataille du 14 octobre 1806. Le terrain à cases octogonales et carrées pourra déconcerter les vétérans des hexagones. Pour débutants motivés.
Nous aimons : ♥

ILIAD

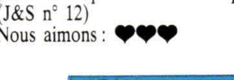
International Team, 148 F
Wargame
Joueurs : 2 ou plus
Complexité: ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: jouer les protagonistes de la guerre qui fit rage autour de Troie. Jeu classique, mais sur cases carrées. Assez simple, mais peut-être pas pour tout-débutants.
Nous aimons : ♥

JAEVA

Novolud, 125 F
Stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: jeu de pions à thème maritime, Jaeva invite chaque joueur à effectuer une "traversée" du plateau de jeu pour déposer cargaison et équipage sur la rive adverse. Présentation simple et réussie pour un bon jeu tactique. (J&S n° 41)
Nous aimons : ♥♥

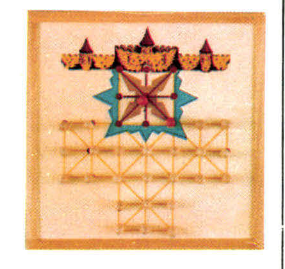
JARNAC

Habourdin, 145 F
Lettres
Complexité: ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: au Scrabble, on ne modifie pas un mot posé. On ne peut que l'allonger. Ici, on en reprend toutes les lettres pour créer des anagrammes. N'a pas la dimension stratégique du Scrabble "familial", mais certainement plus riche que celui de compétition (J&S n° 12)
Nous aimons : ♥♥♥



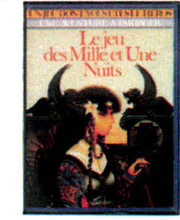
JERUSALEM 1099

Mazas Editions, 145 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité: ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: combats entre Croisés et Sarrazins dans la cité fortifiée de Jérusalem. Wargame de facture classique sur un thème original. (J&S n° 38)
Nous aimons : ♥



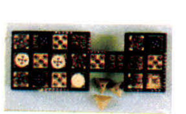
JEU DE L'ASSAUT
Arina, 218 F
Réseau
Joueurs : 2
Complexité: ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire: le très ancien jeu du Renard et des oies. Simple et amusant, un "petit classique" accessible aux plus jeunes. Beau matériel.
Nous aimons : ♥♥

JEU DES CHAPEAUX
Ravensburger, 41 F
Parcours, hasard
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire: des millions d'exemplaires vendus depuis... 1927! Il doit bien y avoir une raison ! Sans doute son extrême simplicité. En tout cas, pour tout petits exclusivement.
Nous aimons : ♥



JEU DES MILLE ET UNE NUITS (LE)
Gallimard, 245 F
Aventure
Joueurs : de 1 à 9
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: accumuler richesses et gloire en voyageant de par le vaste monde... un jeu sur plateau, intéressant au thème et au mécanisme très originaux, mais qui pourra dérouter par sa complexité ceux qui ne pratiquent pas les jeux de rôle. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥♥

JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU (LE)
Hexagonal, 190 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire:aventures fantastiques dans le monde de J.R.R. Tolkien (encore !). La magie tient une grande place. Intéressant mais pour joueurs confirmés. (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥♥



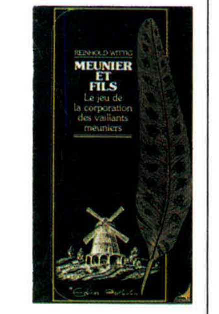
JEU D'UR
Arina, 220 F
Parcours
Joueurs : 2
Complexité: ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire: d'après le plateau retrouvé dans les ruines de la cité antique. Un jeu simple... dont les règles ont été "réinventées" au début du siècle.
Nous aimons : ♥

JOYEUX COMBINARDS (LES)
Habourdin, 147 F
Hasard, bluff
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire: le premier joueur qui atteint un capital de 600 millions... avec un casier judiciaire vierge, gagne la partie ! Le bluff est proche de celui du jeu de cartes, le menteur. Réussi et très drôle. (J&S n° 39)
Nous aimons : ♥♥

JUMBO JET
Jumbo, 174 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: acheter des lignes aériennes sur lesquelles ses adversaires devront payer. Pour finalement devenir le plus riche. Un "Monopoly des airs" pour ceux qui veulent décoller de la rue de la Paix.
Nous aimons : ♥

JUMP
MB Jeux, 80 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité: ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire: un cocktail à base de jeu de dames, Halma et le solitaire. "Un bon petit jeu sympa". (J&S n° 39)
Nous aimons : ♥

MEMORY
Ravensburger, 76 F à 323 F
Cartes, mémoire
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : à partir de 4 ans, un excellent entraînement de la concentration et de la mémorisation. Pour passer de bons moments avec les plus jeunes. De nombreuses versions.
Nous aimons : ♥♥



MEUNIER ET FILS
Franckh Kosmos, 320 F
Hasard et tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : un parcours à accomplir à grands coups de cartes proverbes. Une très belle présentation pour ce jeu familial. (J&S n° 42)
Nous aimons : ♥

1000 BORNES
Dujardin, 76 F (luxe : 110 F)
Cartes, hasard
Joueurs : de 2 à 6 (pas 5)
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : simple et rapide. Un savant dosage entre tactique et hasard. Rien d'étonnant à ce que, plus de trente ans après sa création, le 1000 Bornes reste un best-seller.
Nous aimons : ♥♥♥

MHING
Gogny Goubert, 150 F
Mah-Jong
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : directement dérivé du Mah-Jong, un jeu intéressant avec un système de marques réussi favorisant la prise de risques. (J&S n° 46)
Nous aimons : ♥♥

1870
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sur une carte du Nord de la France, les joueurs reproduisent des épisodes de la guerre de 1870, qui mit fin au Second Empire. Bonne simulation du ravitaillement. Pour fanas de wargames.
Nous aimons : ♥♥

MIRAMIS
Swam, 120 F à 265 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : entrecroiser le maximum de mots sur le plateau à partir de tirages de neuf lettres. Jeu riche et intéressant. (J&S n° 37)
Nous aimons : ♥♥

MONOPOLY
Kenner Parker, 130 F
Société
Joueurs : de 2 à 9
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : est-il besoin de présenter ce précurseur des "jeux de société" modernes ? Si, cinquante ans après sa naissance, son succès ne se dément pas, c'est vraiment que dans son genre, il doit être parfait ! (J&S n° 20)
Nous aimons : ♥♥♥♥

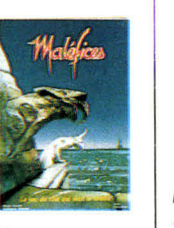
MOCKBA (MOSCOU)
International Team, 249 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : Moscou, le front russe en 1941. La simulation des conditions et du ravitaillement est réussie. Pour joueurs de tous niveaux, ayant déjà pratiqué le wargame. (J&S n° 26).
Nous aimons : ♥♥

MAGISTRAL (LE)
Habourdin, 280 F
Société, connaissances
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : 1 000 cartes-questions thématiques et une minute pour répondre à dix d'entre elles, comme dans le célèbre jeu radiophonique. Drôle si l'animateur est bon ! (J&S n° 28)
Nous aimons : ♥

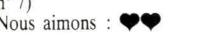
MAH JONG
(+)*Modèle présenté: 700 F à l'Impensé Radical*
Hasard et tactique
Joueurs : 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le complexe rami chinois, qui a connu en Europe son heure de gloire au début du siècle. A redécouvrir, ne serait-ce que pour la beauté du matériel ! (J&S n° 14)
Nous aimons : ♥♥

MAITRES DES DRAGONS (LES)
Gallimard, 78 F
Simulation
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sur le principe de "Vous êtes l'As des As" (chaque joueur dispose d'un livret où il se reporte à la page déterminée par ses choix), une aventure où des dragons doivent éviter et détruire de mortels filaments tombés du ciel. Le tout avec un zest de jeu de rôle. Pour un résultat assez... filandreux ! (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥

MAISON HANTEE (LA)
Nathan, 150 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : capturez le fantôme ! Les joueurs déplacent leur personnage dans une maison miniature en trois dimensions, découvrent indices, passages secrets et créatures maléfiques. Un matériel superbe et un bon jeu... pour les moins de 12 ans.
Nous aimons : ♥



MALEFICES
Jeux Descartes, 179 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : un jeu de rôle simple abordant le thème du paranormal dans la France de la Belle Epoque. Des règles claires et simples et des scénarios fouillés. Nombreuses extensions. (J&S n^{os} 37, 40,43, 45, 47)
Nous aimons : ♥♥



MASTER MIND
Kenner Parker, 51 F
Déduction
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : plus qu'un jeu, un excellent exercice de logique. Master Mind, après avoir semblé à bout de souffle, connaît maintenant un renouveau. A faire découvrir aux plus jeunes. (J&S n° 7)
Nous aimons : ♥♥

MEGA
Jeux et Stratégie, 30 F
Jeu de rôle
Joueurs : 4 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle ? Pour 30 F, tentez l'aventure ! Une règle, quatre scénarios, des conseils... A pratiquer, ou même simplement à lire. Mérite certainement de nombreux ♥. Mais c'est à vous de le dire !

MELLITI
Franckh, Kosmos, 200 F
Hasard et tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : sur un terrain hexagonal, 15 pions sont groupés au centre. Chacun va tenter d'amener le groupe à toucher le bord qui lui est attribué. Le hasard intervient (les déplacements sont liés aux lancers de dés) mais... "juste ce qu'il faut". (J&S n° 42)
Nous aimons : ♥♥♥

JUNTA
Jeux Descartes, 153 F
Tactique et diplomatie
Joueurs : de 4 à 7
Complexité: ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: comment s'enrichir dans une dictature ? En s'affirmant comme le plus pourri ! Humour et suspense caractérisent ce jeu pour fins stratèges. Une merveille ! (J&S n° 43)
Nous aimons : ♥♥♥♥

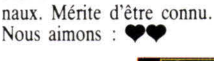
KROLL ET PRUMMI
International Team, 174 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité: ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire: croiseurs galactiques, bases spatiales...etc, tous les ingrédients de la science-fiction sont présents dans cette guerre qui oppose les civilisations Kroll et Prummi. Règles simples. Les amateurs de SF seront plus séduits que ceux de wargames.
Nous aimons : ♥

LABYRINTHE
Ravensburger, 114 F
Tactique, déduction
Joueurs : de 1 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : les joueurs tentent de découvrir des trésors dans un labyrinthe qu'ils construisent peu à peu à l'aide de cartes juxtaposées. Le parcours ainsi constitué est modifié de tour en tour en poussant rangée ou colonne. Très amusant, bien réalisé. (J&S n° 39)
Nous aimons : ♥♥

LANDSKNECHT
International Team, 240 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire:un wargame de nouvelle génération : acquis des jeux de rôle, chaque pion représente un individu avec ses propres caractéristiques. Un jeu de guerre passionnant, accessible aux débutants, sur un thème original (plusieurs scénarios sur l'histoire allemande du XV^{e} siècle). Encore une fois, on regrettera, hélas, le manque de clarté des règles.
Nous aimons : ♥♥

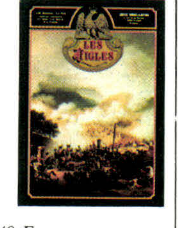
LA FRANCE EN QUESTION
Ferriot, 200 F
Voir notre sélection Magazin

LAPIN MALIN (LE)
Habourdin, 120 F
Parcours, hasard
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
Nous aimons : ♥



L'AUTRE JEU DE LETTRES
Dujardin, 120 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu.
Nous aimons : ♥♥

LE JEU
Franckh, 400 F
Dés
Joueurs : solitaire, 2 à... beaucoup
Complexité : ■ à ■■■
Durée : ● à ●●●
Age : ▲ à ▲▲▲
Commentaire : avec ses 281 dés, toute une palette de jeux de dés pour joueurs invétérés ou débutants, artistes ou stratèges. (J&S n° 47)
Nous aimons : ♥♥



LES AIGLES

Jeux Descartes, 249 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : affrontements réels ou fictifs sous le Premier Empire. Pas de plateau, le jeu se déroule directement sur la table ou la moquette. Les fanas achèteront les figurines historiques pour le pratiquer. Mais les débutants pourront immédiatement jouer avec les pions fournis. La boîte comprend, en outre, des planches de "décors" à découper et quatorze scénarios. Une excellente initiation au wargame avec figurines. (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥♥♥

LE COMPTE EST BON

Nathan, 80 F
calcul
Joueurs : de 1 à 5
Complexité : ■■
Durée : (à volonté)
Age : ▲▲
Commentaire : comme à la télé, ici, les chiffres sans les lettres. Bien fait, mais est-ce la peine d'acheter une boîte ? (J&S n° 19)
Nous aimons : ♥

LEGENDES

Jeux Descartes, 119 F
Jeu de rôle
Joueurs : 5 ou plus
Complexité : ■■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle complexe qui accorde une large place au réalisme social, culturel, économique ou... légendaire. Nombreuses extensions. Pour amateurs avertis. (J&S n° 25)
Plus accessible, la collection Premières Légendes : Légendes celtiques, Légendes de la Table ronde.
Nous aimons : ♥♥

LE LIEVRE ET LA TORTUE

Ravensburger, 181 F
Parcours, stratégie
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un jeu de l'Oie où la progression des joueurs n'est pas due au hasard, mais à la gestion de leurs ressources. L'un des meilleurs jeux de ces vingt dernières années qui n'a sans doute pas connu le succès qu'il mérite. (J&S n° 6)
Nous aimons : ♥♥♥♥

LE SHERIF ET LE HORS-LA-LOI

Gallimard, 88 F
Simulation
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Shérif légendaire ou desperado ? A vous de choisir. Partie de cache-cache, ambiance de traque, beaucoup de suspense. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥♥

LES TROIS MOUSQUETAIRES

Dujardin, 130 F
Parcours et hasard
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : on est loin du célèbre "Tous pour un, un pour tous" cher à Dumas. Ici, il ne s'agit que d'une course, très individuelle : qui rapportera le premier les ferrets à la Reine ? (J&S n° 45)
Nous aimons : ♥

LES TROIS MOUSQUETAIRES

Hexagonal, 160 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : cavalcades, combats, pouvoir, richesses sont au rendez-vous de ce jeu de rôle de cape et d'épée, où le joueur doit élever son personnage dans l'échelle sociale. Pour amateurs confirmés de jeux de rôle. (J&S n° 40)
Nous aimons : ♥♥♥

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

Ravensburger, 156 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu de parcours sans dé sur le thème de la course autour du monde, permettant aux joueurs d'aller, tour à tour, en train, bateau, diligence, éléphant, etc ! Jeu agréable, mais sans plus, pour les plus jeunes. (J&S n° 39)
Nous aimons : ♥

LEXICON

Habourdin, 28 F
Cartes, lettres
Joueurs : de 2 à 5
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : avec plus de 20 millions d'exemplaires vendus, c'est une exceptionnelle réussite. Cette collection de lettres permet de pratiquer une infinie variété de jeux de formation de mots.
Nous aimons : ♥♥

L'ILE AU TRESOR

Schmidt, 120 F
Tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : des bateaux manœuvrés par des pirates, une île où l'on trouve des coffres. Dans l'un de ceux-ci, le trésor qu'il faut ramener. Tactique et hasard au progamme d'un bon jeu pour les plus jeunes. (J&S n° 44)
Nous aimons : ♥♥

LITTLE BIG HORN

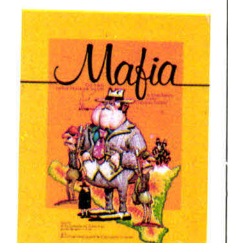
International Team, 200 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le 25 janvier 1876 à 14h15 le général Custer lance son attaque contre les Indiens... C'est Little Big Horn, la plus grande défaite des Etats-Unis. Peaux-Rouges contre Tuniques bleues; bonne simulation.
Nous aimons : ♥♥

LIVRES-JEUX

Livre-jeu d'aventure
Joueur : un
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le lecteur mène sa lecture à sa guise en optant pour une action de son choix à la fin de chaque paragraphe. De très nombreux titres (Gallimard, près de 100 *Livres dont vous êtes le héros*, Solar, *Vous êtes...*, *Donjons et Dragons*, Presses Pockett, *Histoires à jouer*, etc.)
Nous aimons : ♥♥

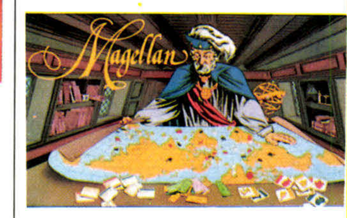
MAD

Kenner Parker, 115 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : qui perd gagne ! L'attrait "délirant" et humoristique du jeu s'épuise bien vite.
Nous aimons : ♥



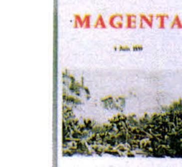
MAFIA

International Team, 120 F
Société
Joueurs : de 3 à 5
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : sur la carte de la Sicile découpée en cases, des joueurs incarnent une "famille" face à un joueur représentant l'Etat. Nombreux rebondissements. Amusant. (J&S n° 26)
Nous aimons : ♥♥



MAGELLAN

jeux Descartes 220 F
Simulation économique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age ; ▲▲
Commentaire : conquérir des pays pour s'enrichir. Plus tactique que stratégique, Magellan n'est pas une simulation économique très simplifiée, mais pas dénué d'intérêt pédagogique pour les jeunes joueurs. (J&S n° 8)
Nous aimons : ♥



MAGENTA

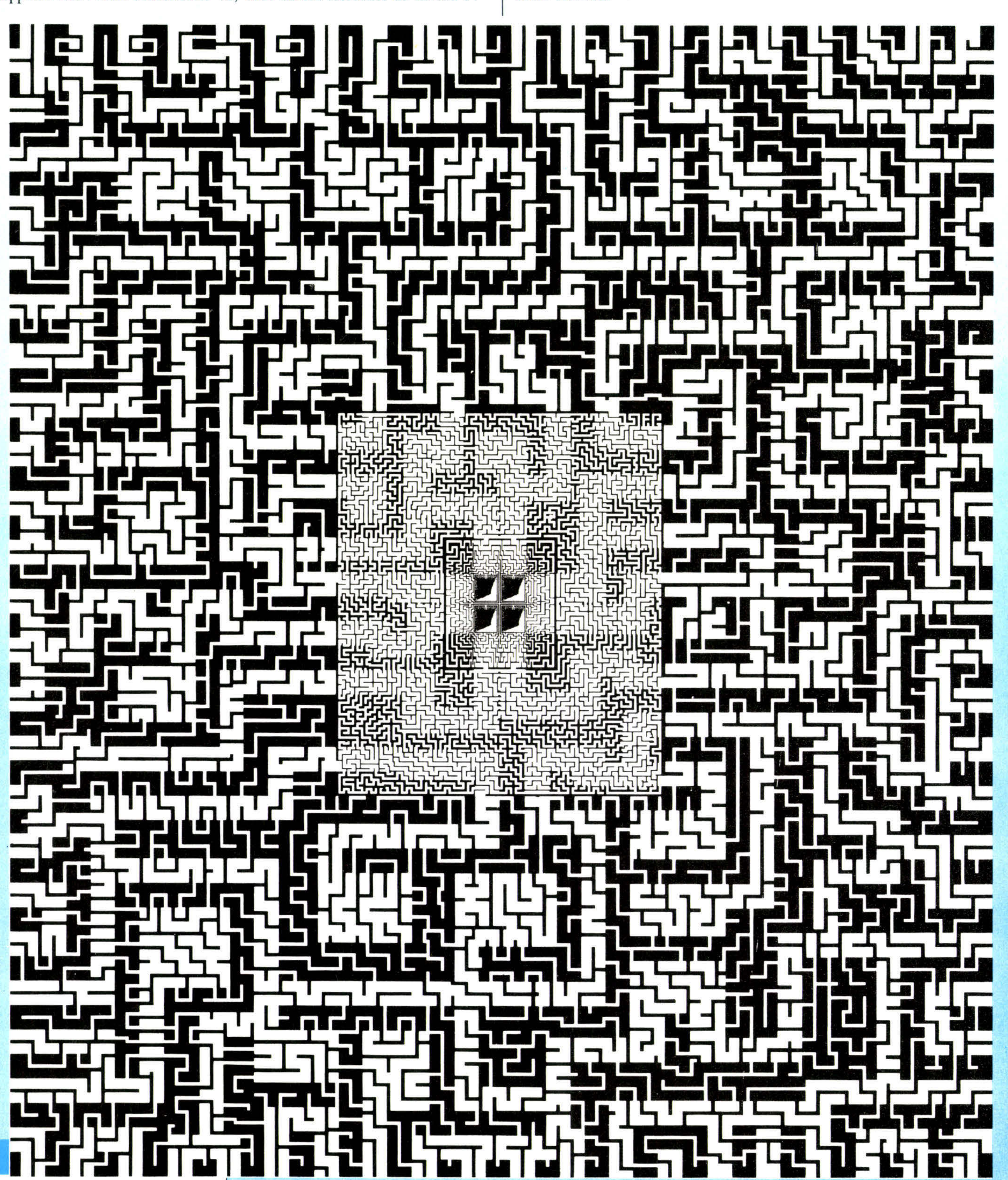
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : l'épisode de la guerre d'Italie opposant les troupes de Napoléon III aux Autrichiens. Pour amateurs avertis.
Nous aimons : ♥

ARMADA

LES
ECRASE
TOUS !

PROFONDEURS X

Avez-vous franchi le niveau précédent ? Sinon, reportez-vous page 120. Comme d'habitude, il vous faut relier l'endroit d'où vous êtes sorti (au centre) à une sortie du bord extérieur.
Vous pouvez soit procéder par tâtonnements, soit utiliser une autre méthode. Rappelez-vous : dans Profondeurs VI, vous deviez retourner au niveau IV chercher des billes noires. Si vous l'avez fait, vous êtes passé par une "boîte" divisée en trois compartiments. Le contenu de cette boîte vous donne aujourd'hui l'algorithme de la solution. Vous disposez à présent de trois instructions binaires, un compartiment vide représentant 0, un compartiment contenant une bille noire représentant 1. Mais 0 signifie-t-il tourner à droite ou à gauche ? Trouvez la bonne correspondance, et vous n'aurez plus qu'à suivre ces instructions, autant de fois que nécessaire... jusqu'à la sortie. Il n'y a qu'une seule solution.

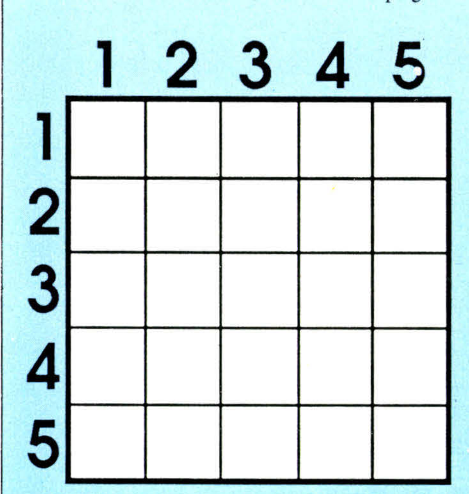


Solution et suite dans le prochain numéro.

ARMADA
Philippe des Pallières
Patrice Pillet
CONKEST
BLITZ WAR

MIXED-GRILLE

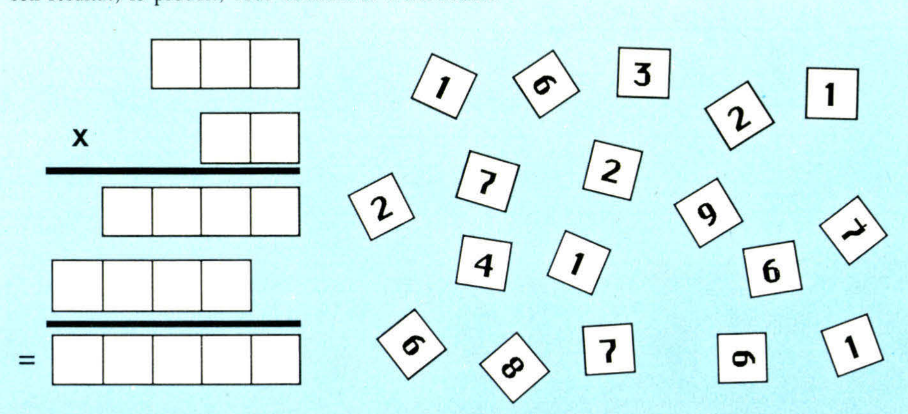
Comme il y a deux ans, l'épreuve que nous vous proposons pour participer à notre Concours J&S 48 (voir page 32) consiste à remplir la grille ci-dessous. Il s'agit de nombres croisés dont les définitions ne sont rien d'autre que des casse-tête... plus ou moins difficiles!
Si vous vous sentez très fort, résolvez les dix problèmes les uns après les autres. Votre solution finale sera ainsi vérifiée ... à condition que pour chaque case, le chiffre donné par la définition horizontale soit le même que celui issu de la définition verticale!
Si certains problèmes vous semblent vraiment trop difficiles, vous pouvez également commencer par ceux qui vous inspirent le plus et avancer au fur et à mesure avec les renseignements glanés, comme pour un problème de mots croisés. Mais dans ce cas, attention aux pièges!



• Aucun nombre de la grille ne commence par zéro.

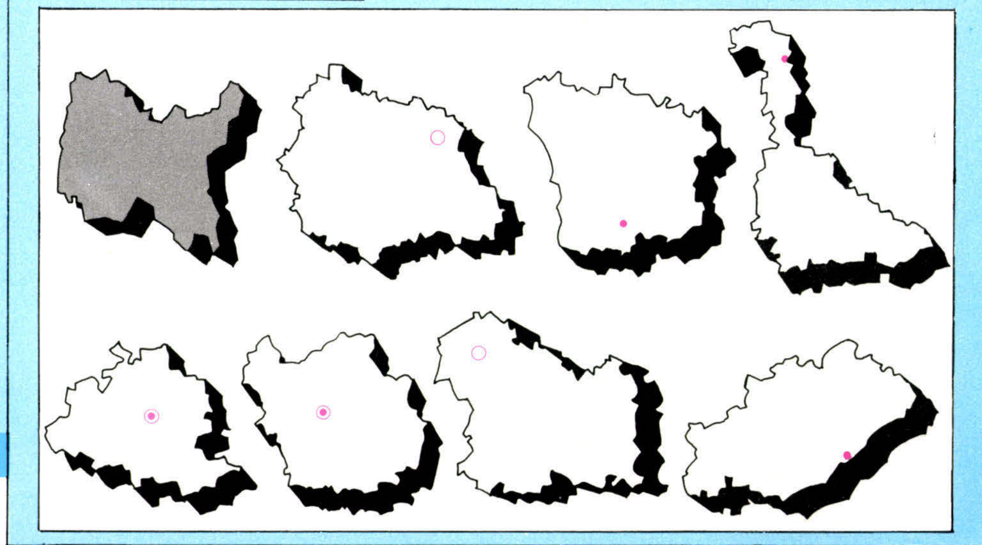
Horizontalement:

1 Les 18 chiffres qui constituent cette multiplication ont été dispersés. Reconstituez l'opération: son résultat, le produit, vous donnera le 1 horizontal.



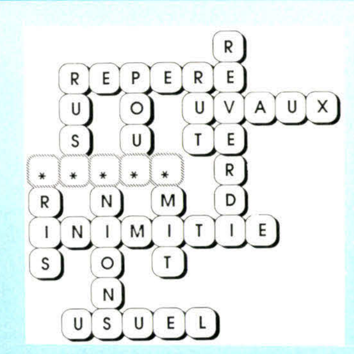
2 Par quels chiffres, tous différents, faut-il remplacer les points pour obtenir un rébus alphanumérique dont la solution est le nom d'un personnage historique très connu. C'est facile, mais ces cinq chiffres sont ceux du 2 horizontal... dans le désordre! Pour connaître l'ordre, il faudra résoudre ce rébus géographique. Il vous donnera, lui, exactement le nombre de 5 chiffres du 2 horizontal.

.IN .ME
. . .



3 En plaçant seulement cinq lettres aux places marquées d'une étoile, Jérôme vient de réaliser un coup spectaculaire dans sa partie de Scrabble. Car, en plus du mot réalisé, il a rallongé cinq mots verticaux. La valeur en points de ces 5 lettres (le nombre marqué sur les jetons de Scrabble) dans leur ordre d'écriture donne le 3 horizontal.
Par exemple :

donnerait 3 1 8 1 1
Jérôme n'a pas utilisé de Joker.



4 Ce nombre de cinq chiffres présente la particularité d'être égal à la somme des factorielles de ses chiffres (pour les plus jeunes, la factorielle d'un nombre est le produit de ce nombre par tous les nombres entiers positifs qui le précèdent. Ainsi, la factorielle de 6 est 6×5×4×3×2×1 = 720 et par convention la factorielle de 0 est 1). Ce nombre est le 4 horizontal.

5 Sur mon bureau, il y avait une calculette sur laquelle était affiché un nombre de trois chiffres. Sur une deuxième calculette, j'avais affiché ce nombre, puis je l'avais multiplié par 113, et retiré du produit obtenu le nombre 21. Mon neveu qui passait par là et qui vit ces deux calculettes retournées me dit : "*Comme c'est bizarre ! Sur l'une de ces calculettes, je peux lire le nom d'un oiseau en français et sur l'autre, le nom de ce même oiseau en anglais.*" Le nombre affiché sur la deuxième calculette vous donne le 5 horizontal.
Pour éviter toute ambiguïté, nous vous donnons ci-après la correspondance (lettre-chiffre) des chiffres digitaux retournés.

chiffre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

chiffre retourné

1 2 E h S 9 L 8 6 0

i-I E H S G L B G O

lettre correspondante

1 • •, • • • • •, • • •, ..., • • • • •, 4 2 6 2 4.

Dans cette suite de nombres entiers positifs, chaque nombre à partir du troisième est égal à la somme des deux nombres qui le précèdent dans la suite. Les deux premiers sont inférieurs à 100 et le dernier est 4 2 6 2 4. Quel est l'avant-dernier nombre de cette suite ? C'est le 1 vertical.

2 Le 2 vertical vous est donné par ce cryptogramme ... qu'il vous suffit de déchiffrer !

C-UHMZDQKPQEHLYUXK
XQLAEMDBQLOQZDLOUZA

3 Pour trouver le 3 vertical, résolvez ces cinq cryptarithmes notés de a à e. Puis inscrivez dans la grille ci-dessous pour chacun d'eux, au-dessous de la lettre correspondante, le nombre de solutions qu'il admet. Indiquez zéro si le cryptarithme correspondant n'admet aucune solution. Le nombre ainsi inscrit dans la partie inférieure sera le 3 vertical.

n° du problème	a	b	c	d	e
nombre de solutions					

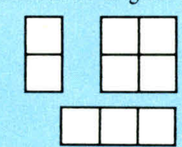
a. En utilisant une fois et une seule chacun des chiffres de 1 à 9, écrivez à la fois un nombre de trois chiffres et son carré de six chiffres

(• • •)² = • • • • • •

Nota : l'exposant 2 n'interdit pas que l'un des neuf points soit à remplacer par 2.

b. Trouvez un nombre de dix chiffres comportant deux fois chacun des chiffres de 1 à 5 et tel que : les deux chiffres 1 soient séparés par un chiffre, les deux chiffres 2 par deux chiffres, les deux chiffres 3 par trois chiffres, les deux chiffres 4 par quatre chiffres et les deux chiffres 5 par cinq chiffres.

c. Inscrivez les neuf chiffres de 1 à 9 dans cette grille (un chiffre par case) de manière que le nombre horizontal de trois chiffres soit le produit des deux nombres horizontaux de la grille 2×2, et que le nombre vertical isolé de deux chiffres soit la somme des deux nombres verticaux de la grille 2×2.



d. Trouvez un nombre d'au moins deux chiffres égal au cube de la somme de ses chiffres.

e. Les cinq nombres S, T, U, V, W obtenus en faisant pour chaque ligne, l'addition des chiffres respectifs du multiplicande, du multiplicateur, du premier produit partiel, du deuxième produit partiel et, enfin, du résultat sont dans cet ordre cinq nombres consécutifs.

4 Pour trouver le 4 vertical, vous devrez compléter cette grille de manière que :

		4	4	4
		0	0	2
		3	4	6
		9	0	1
		4	4	4

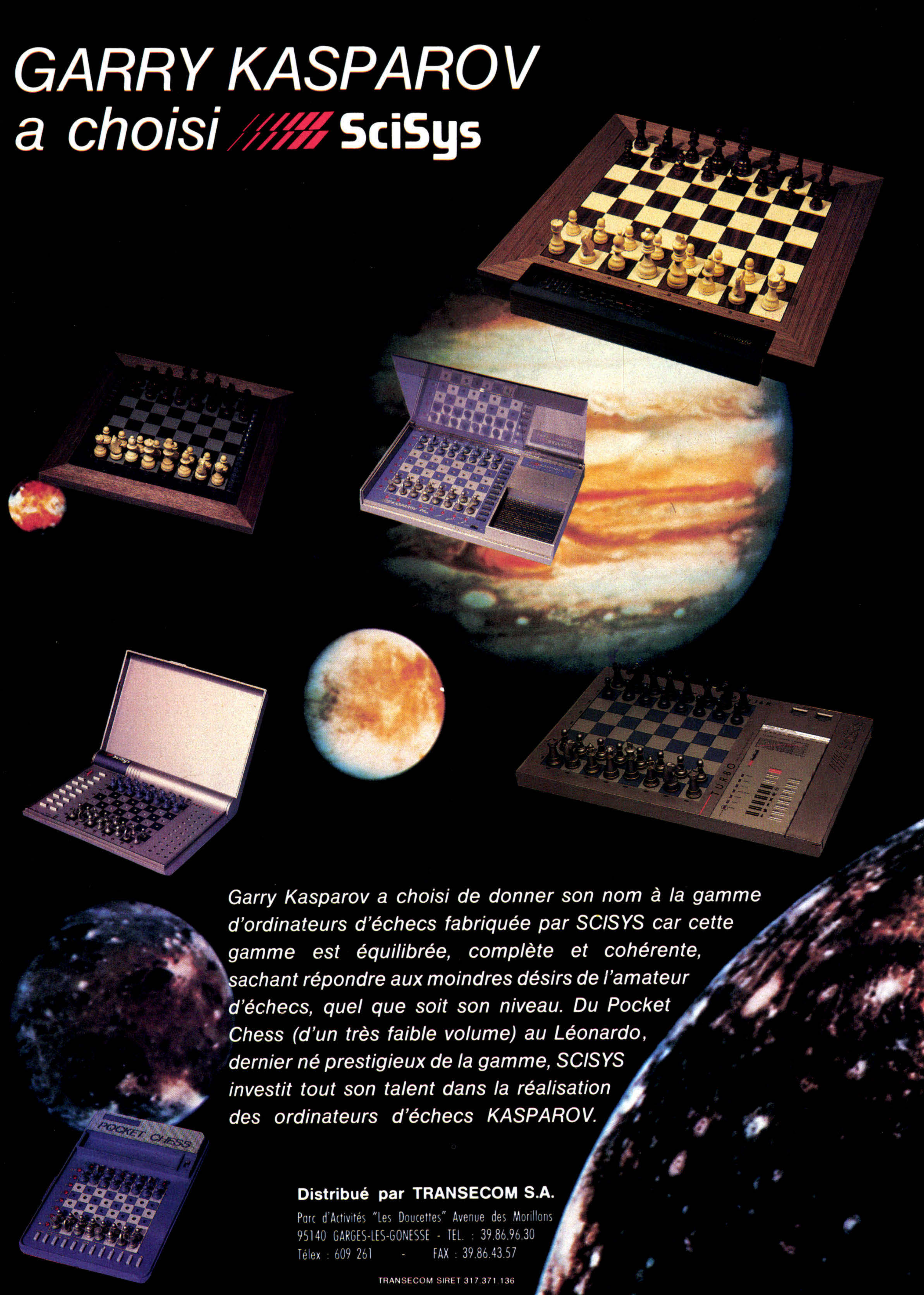
a. dans la première colonne :
- le premier chiffre indique le nombre de "1" contenus dans la grille complète
le deuxième chiffre indique le nombre de "2" contenus dans la grille complète
- le troisième chiffre indique le nombre de "3" contenus dans la grille complète
- le quatrième chiffre indique le nombre de "4" contenus dans la grille complète
- le cinquième chiffre indique le nombre de "5" contenus dans la grille complète

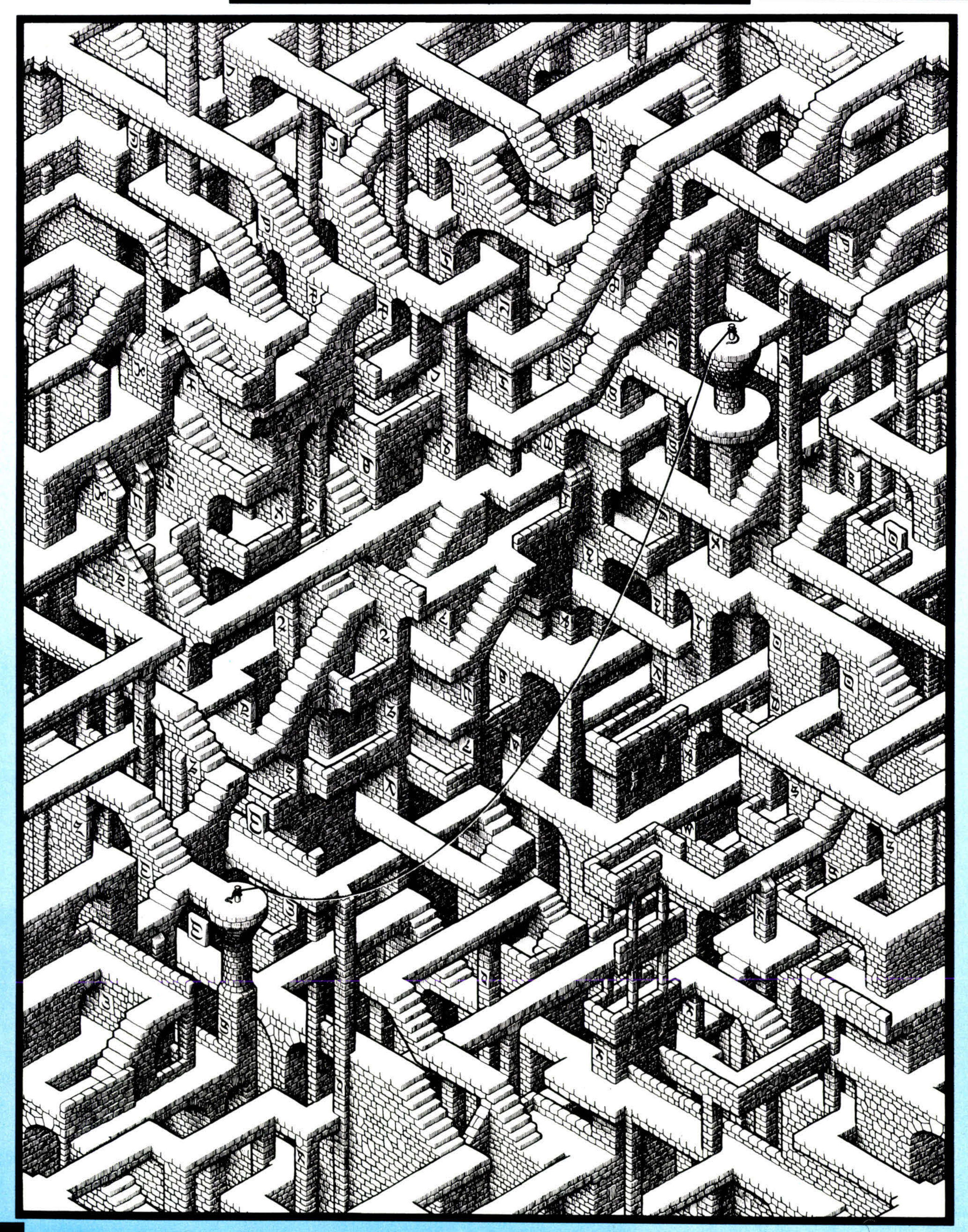
b. dans la deuxième colonne :
- le premier chiffre indique le nombre de "6" contenus dans la grille complète
- le deuxième chiffre indique le nombre de "7" contenus dans la grille complète
- le troisième chiffre indique le nombre de "8" contenus dans la grille complète
- le quatrième chiffre indique le nombre de "9" contenus dans la grille complète
- le cinquième chiffre indique le nombre de "0" contenus dans la grille complète

Le nombre contenu dans la première colonne vous donnera le 4 vertical.
Attention : dans cette grille, il n'est pas interdit à un nombre de commencer par 0.

5 Un cavalier (du jeu d'échecs) a parcouru les 64 cases de cet échiquier sans passer deux fois sur la même case. Dans chaque case, il a déposé une lettre. Si vous reprenez ces lettres dans l'ordre de son passage, vous obtiendrez un texte à message qui vous donnera les indications nécessaires pour découvrir le 5 vertical.

E	I	E	B	Q	S	T	S
M	R	V	C	R	D	N	E
N	R	M	U	P	L	E	S
D	I	E	P	A	N	S	I
T	Q	S	O	L	I	E	L
E	E	E	D	A	N	C	D
U	I	I	E	O	R	A	C
C	R	R	C	M	L	R	E


GARRY KASPAROV
a choisi SciSys
Garry Kasparov a choisi de donner son nom à la gamme d'ordinateurs d'échecs fabriquée par SCISYS car cette gamme est équilibrée, complète et cohérente, sachant répondre aux moindres désirs de l'amateur d'échecs, quel que soit son niveau. Du Pocket Chess (d'un très faible volume) au Léonardo, dernier né prestigieux de la gamme, SCISYS investit tout son talent dans la réalisation des ordinateurs d'échecs KASPAROV.
POCKET CHESS
TURBO
Distribué par TRANSECOM S.A.
Parc d'Activités "Les Doucettes" Avenue des Morillons
95140 GARGES-LES-GONESSE - TEL. : 39.86.96.30
Télex : 609 261 - FAX : 39.86.43.57
TRANSECOM SIRET 317.371.136



LA CORDE A SAUTE !

Dans le numéro précédent, vous avez rejoint le puits (sinon voir solution page 120). Mais, vous constatez que la corde a disparu !... Elle se trouve non loin de là, accrochée par les deux bouts; il vous faudra trouver le chemin reliant les deux pitons pour la délivrer. Juxtaposez l'illustration à l'un des quatre bords de celle du numéro précédent et, à partir du puits, tentez de rejoindre la corde par les chemins clairs et de la décrocher des deux bouts (si vous ne possédez pas l'illustration précédente, partez d'un des pieux d'attache et tentez de rejoindre l'autre).

Il est interdit de sauter ou d'escalader les murs, avec ou sans l'aide de la corde. Les inscriptions sur les murs vous permettent de franchir les passages cachés : vous ressortez à l'issue portant le même symbole que l'entrée.

Enfin, les chemins aboutissant au cadre noir sont considérés comme des impasses, hormis bien sûr ceux qui relient les deux illustrations dans la configuration que vous aurez adoptée (dans ce cas, faites disparaître le cadre par un léger chevauchement du raccord).

Dans deux mois, solution et...

JEUX DE LETTRES

Plusieurs jeux de cette rubrique sont extraits du recueil *Jeux, manies et... tics* de B. et M. Battin.

LES "7+1"

Trouvez à chaque fois un mot de 8 lettres (on peut conjuguer).

CARIAIT + V

RIGOLAI + N

IONISAS + D

PARTOUT + N

SPRINTA + G

SPRINTA + L

PAPIONS + T

ACCOLAS + E

RECTEUR + I

MINETTE + A

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver!
(On ne conjugue pas.)

GOAL + R =

HAUT + Y =

ELAN + R =

MAIL + T =

ORAL + P =

SOMA + U =

SAUR + L =

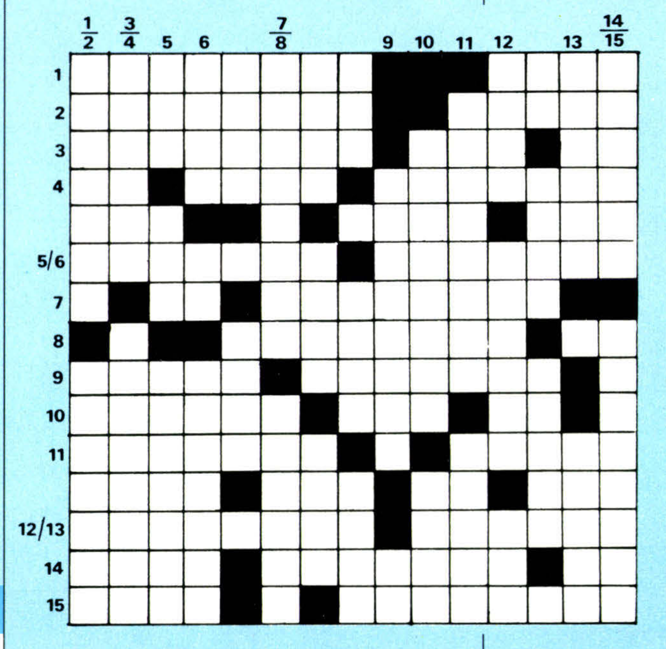
COTE + H =

GOAL + F =

HAUT + R =

ANACROISES ®

Placez dans la grille les mots correspondant aux tirages proposés (on peut conjuguer).
Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre d'anagrammes supplémentaires.

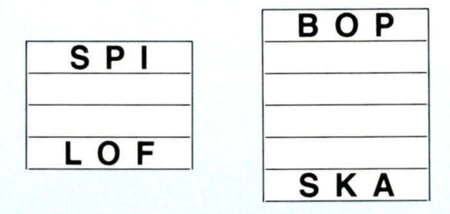


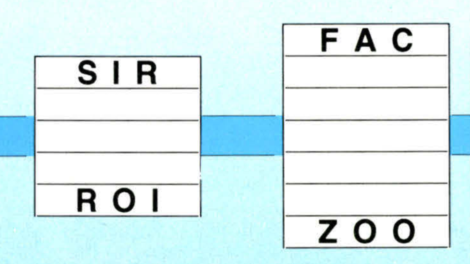
Horizontal:
1. E G I L M O R S
2. A A D E E E I L R (+1)
3. A A E P S S S T (+1)
4. A C D E L N O
5. A E E I O R S
6. A E I L N S V (+6)
7. A E E N N O R T
8. A E I M P R S U
9. E E E M S S U
10. A A R R T U
11. A E E I N R T (+6)
12. E I O O P R S T (+1)
13. A E N R S T (+4)
14. D E E E I N R
15. A E E N R R S S

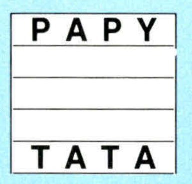
Vertical:
1. A E G N O P R
2. A A D E I M R (+2)
3. A E I L N S (+7)
4. A E E I R S T T (+7)
5. E E N O S T T
6. E E L R T T U
7. A E E I L R R T (+1)
8. A E N O R S
9. C E M N N O S U (+1)
10. E E I M N R S T (+6)
11. A E I L O S V U (+2)
12. A E E I R S
13. E I O R S T (+7)
14. E E I N R S (+8)
15. A C E E R S S S (+2)

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...







LE PREMIER COUP

Avec chacun de ces tirages, vous pouvez, au premier coup d'une partie de Scrabble, faire un scrabble, c'est-à-dire former un mot employant toutes les lettres du tirage (on peut conjuguer). Tous les mots à trouver ici sont assez courants...

1. A O P R T T U
2. A A C I M N S
3. A C D E I L T
4. A A G I S S T
5. A E N O R T T
6. A C C E I N O
7. E E G L O R T
8. E E N N O R U
9. C D E N O S U
10. A F G I O R S

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

E I I N N O R S V: Une . . . . est nécessaire pour . . . . ces diapos.

E E I L N N O S T: Cette . . . . a rompu la . . . . de la réunion.

C E E E I L L N T: Pour augmenter notre . . . . une . . . . de génie serait bienvenue.

A B C E E L O R V: C'est souvent le dernier embauché qui est le plus . . . . et . . . . en cas de coup dur.

E E I L P R S U V: Pour éloigner les insectes, on . . . . cette substance . . . .

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, DIA, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord E, puis C, etc) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	D	I	A						
E									
C									
R									
E									
L									
L									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces huit solitaires ?

Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	B	I	A	R	R	O	T	E	
?	A	B	A	T	T	O	I	R	
?	E	F	F	R	I	T	E	E	
?	B	O	O	L	I	E	N	S	
?	P	E	T	O	N	C	L	E	
?	C	A	L	V	I	T	I	E	
?	P	E	R	O	N	I	E	R	
?	G	U	I	G	N	I	E	R	

Solutions page 124

DRACO DRACORUM
Le Dragon des Dragons

TIRAGE LIMITÉ

- Le plus gros et le plus impressionnant dragon jamais créé par RAL PARTHA
- Tirage limité : **1 000 exemplaires**
- Chaque boîte comprendra un guide d'assemblage et un guide de peinture ainsi qu'un certificat numéroté authentifiant son tirage limité
- Sortie prévue : décembre 1987

RETENEZ-LE DÈS MAINTENANT A L'AIDE DU BON DE SOUSCRIPTION CI-DESSOUS

Je désire recevoir DRACO DRACORUM, le Dragon des Dragons, dès qu'il sortira ; à cet effet, je vous demande d'enregistrer ma souscription aux conditions suivantes :

Souscriptions traitées par ordre d'arrivée dans la limite de 1 000.
Prix, frais de port compris (envoi recommandé) ________ 490 francs.

Nom : ________ Prénom : ________

Adresse : ________

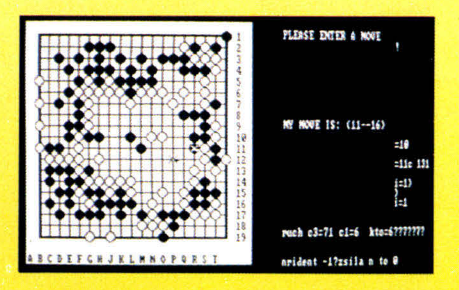
Code postal : ________ Ville : ________

Figurine peinte par Frédéric BASSOT

Je joins à ma souscription mon règlement par chèque bancaire, C.C.P. 3 volets ou mandat (les chèques ne seront encaissés qu'au moment de l'expédition) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

Offre valable uniquement pour la France métropolitaine.

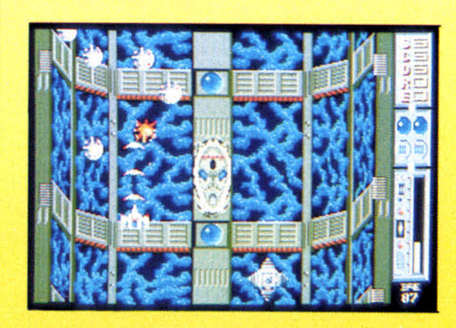
MICRO-CLIMATS



• **GO! C'est parti!**
Star of Poland a remporté le championnat open des programmes de go qui s'est disputé cet été à Grenoble (voir *J&S* n° 47). Comme son nom l'indique, il s'agit d'un programme polonais. Réalisé par Janusz Krashek, qui dirige le département informatique de l'université pédagogique de Slupsk, 5e Dan au go, *Star of Poland* est actuellement distribué aux revendeurs par la société Axial Go Concept (26 bis, rue Saint-Cléophas 34000 Montpellier). Destiné aux *PC* et compatibles, son prix public est de 600F. Rappelons à cette occasion que le programme *Let's Go* (initiation au go), vendu séparément (225F), est vendu avec *Star of Poland*, 700F.
Monsieur Ing, industriel taiwanais et grand amateur de go, qui sponsorisait avec la société informatique Go International le dernier championnat, a organisé, le 11 novembre 1987, un nouveau championnat de programmes à Taiwan. Les résulats sont attendus avec impatience.
André Moussa, champion de France de go, a testé pour vous *Star of Poland*. Après plusieurs parties, il ressort globalement qu'il s'agit d'un bon jeu pour débutants. C'est-à-dire, et en tout premier lieu, qu'il respecte parfaitement la règle (où plutôt les "pratiques" du go); qu'il constitue un adversaire honorable et que le joueur ne contractera pas à son contact de mauvaises habitudes. Ce qui est essentiel. Pour donner une évaluation de la force du programme, André Moussa estime qu'un joueur ayant participé à une dizaine de parties en club devrait le battre systématiquement. Un dernier point positif est sa rapidité: jamais il n'a "réfléchi" plus de 30 secondes au cours de nos tests. Et souvent beaucoup moins. Sa force est essentiellement tactique et l'on peut préciser, pour les spécialistes, qu'il joue parfaitement le *ko* et sait même le provoquer. Côté défaut, il n'en présente ni plus ni moins que les autres programmes: il continue d'attaquer des territoires "morts". Le niveau de 15e Kyu avancé par les distributeurs n'a de valeur qu'indicative: le programme joue tactiquement à un bien meilleur niveau, mais continue, en revanche, de faire de grossières erreurs qu'un joueur de niveau 15e Kyu ne commettrait jamais.
Au total, nous pouvons donc recommander *Star of Poland* aux joueurs débutants, bien que nous le trouvions assez cher.

• **L'Arche du capitaine Blood**
Il s'agit d'un des grands jeux d'aventure de l'année 88. Les éditeurs américains ne s'y sont pas trompés, puisqu'ils ont d'ores et déjà acheté les droits de reproduction du jeu à son éditeur, Ere Informatique. *L'Arche du capitaine Blood* (l'ACB), vous connaissez! En effet, dans *J&S* n° 42, nous vous avons présenté en avant-première le programme Basic permettant de créer des surfaces fractales. Programme que vous avez été très nombreux à adapter sur votre micro-ordinateur. La sortie de l'ACB est prévue pour fin novembre. Plusieurs innovations peuvent étonner le joueur le plus blasé et notamment un gestionnaire de dialogue avec des extra-terrestres sous forme d'icone (seul langage commun possible dans le jeu). Peu à peu on apprend à communiquer à l'aide de ce système de signes! Le héros, qui commence vieux, est brisé par un accident de clonage. Son énergie a été épuisée par quarante clonages successifs de sa personne! Il part à la recherche de ses doubles dans la galaxie. Voyages, dialogues, vues, sons et animations somptueuses font de l'ACB un logiciel que nous pouvons vous recommander chaleureusement.
Un détail parmi des centaines d'autres: si vous dépassez le temps imparti pour l'aventure (8 heures), le programme ne se bloque pas, mais le capitaine Blood vieillit encore et commence à trembler de telle sorte qu'il devient impossible de contrôler ses actions! Nous serons bientôt amené à vous en reparler en détail.
L'Arche du capitaine Blood sera disponible sur *Atari ST* et *Amiga* dans un premier temps.

• **Trauma**
"Trau...trau, traumaaaa"! La voix de synthèse qui accompagne la page d'accueil est impressionnante. Le jeu ne l'est pas moins. Il s'agit d'un jeu d'arcade sur le mode du "tapis qui se déroule". Vous conduisez un vaisseau et vous devez parcourir un long chemin (environ 150 écrans) au milieu de rayons laser et de mines volantes. Deux particularités: c'est très beau et très difficile. Aucune originalité, mais très réussi. Edité par Ere Informatique. Disponible pour *Atari ST*, 250F.

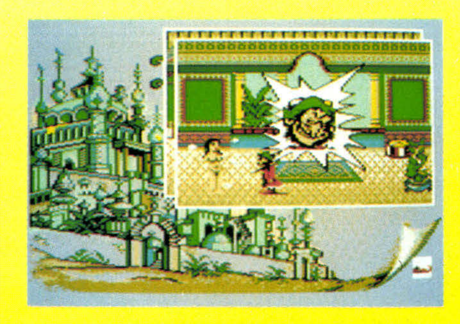


• **Ultima IV...et V!**
Microprose annonce la sortie d'*Ultima IV* pour *Commodore 64-128* et d'*Ultima V* pour la fin du trimestre. Et en français! Un bon point pour Microprose. Pour tous renseignements: Microprose, 50, rue de la Condamine, 75017 Paris.

• **Catalogue *Amiga***
Commodore France a la joie d'annoncer la naissance de son catalogue pour *Amiga*. Nous avons relevé les noms des jeux: *Adventure Construction Set, Aliens Fire, Arazok's Tomb* (et son programme de prononciation des phrases que l'on saisit au clavier) *Arena, Artifox, Balance of Power, Barbarians, Bard's Tale, Borrowed Time, Brataccas, Challenger, Championship Baseball, Championship Basketball, Chessmaster 2000, Chessmate, Classic Bridge, Computer Baseball, Crazy Cars, Cruncher Factory, Deep Space, Defender of the Crown, Déjà-vu, Démolition, Earl Weawer Baseball, Flight Simulator II, Gran Slam Tennis, Guild of Thieves, Mindshadow, Ogre, One on One, Phalanx, Phantasie, I et III, Portal, Quintette, Racter, Roadwar 2000, Rogue, Sargon III, SDI, Shanghai, Silent Service, Sinbad and The Throne of Faulcon, Skyfox, Space Battle, Space Quest, Star Fleet I,Starglider, Stone Age, Scenary Disk* de *Flight Simulator* (scénarios pour F.S. II). *Super Huey, Tass Time in Tonetown, Temple of Apshai-Trilogy, The Covoted Mirror, Crimson Crown, The Faery Tale, The Karate Kid*

II, The Pawn, Seven Cities of Gold, Transylvania, Ultima III, Uninvited, Video Vegas, Winter Games et *World Games.*
Pour tous ces jeux, vous pouvez contacter les éditeurs et les distributeurs suivants : Guillemot, 16/32 diffusion, Amie, Ubi Soft, Actual, Titus. Pour le catalogue, contactez Commodore France, 150-152, avenue de verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux.

• **Iznogoud**
Edité par Infogrames, un jeu d'aventure qui met en scène le célèbre héros de Jean Tabary. Sympathique, pas toujours facile, mais très expressif.



Metz a réalisé un programme qui tourne deux fois plus vite (sur la même machine, un *Amstrad*) que celui proposé par Paul Courbis. Il sort à l'écran toutes les combinaisons d'un mot de six lettres en 1 min 2 s au lieu de 2 min 6s. Laurent gagne un abonnement d'un an à J&S. Voici son listing :

```
10 CLS: INPUT"MOT:";A$: K=LEN(A$)
15 IF K>6 THEN PRINT"TROP LONG":
GOTO 10
20 DIM L$(K): FK=1: FOR I=1 TO K
: FK=I*FK: L$(I)=MID$(A$,K-I+1,1)
: NEXT I
30 PRINT"NB DE COMBINAISONS :"FK
40 N=1: DIM X$(K-1,FK)
50 X$(1,1)=L$(2)+L$(1): X$(1,2)=L
$(1)+L$(2)
60 FOR J=2 TO K-1
70 N=N*J: M=N*(J+1)
80 FOR I= 1 TO M
90 P=I: Q=(I-1)\N
100 IF P>N THEN P=P-N: GOTO 100
110 X$(J,I)=MID$(X$(J-1,P),1,Q)+
L$(J+1)+ MID$(X$(J-1,P),Q+1,J-Q)
120 IF J=K-1 THEN PRINT X$(J,I)
130 NEXT I,J
140 REM----Laurent Giersch------
```

CARNET D'ADRESSES

• Amstrad, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50
• Atari, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 45.06.60.60
• Axial go concept, 26 bis, rue Saint-Cléophas, 34000 Montpellier
• Chip, 9 passage de Main-d'Or, 75011 Paris.
• Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél. : (1) 45.21.01.49
• Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbane, tél. : 78.03.18.46
• Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél. : (1) 47.52.11.33
• Microprose France, 50, rue de la Condamine, 75017 Paris, tél. :(1) 45.22.57.01
• Thomson micro-informatique, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cédex, tél. : (1) 43.60.43.90
• Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél. : (1) 43.39.23.21

• **SENTINEEEEEEEEL!**
Cette fois, ça y est ! Le dernier parc de *Sentinel* a été vaincu. Le premier à nous avoir fait parvenir le code secret du parc 9999 est Eric Petithuguenin, d'Aix-en-Provence. Il s'agit de 77886682 sur *Amstrad CPC.* Un très beau parc, avec une sentinelle et sept "sentries". Eric gagne un abonnement d'un an à *J&S.* Il faut également saluer Christian Petit, de Paris, qui a découvert le code du parc 0000! Inutile mais efficace : 41954266, et Stéphane Bichon, de Nantes, ainsi que Stéphane De Mello, qui se sont livrés à une véritable analyse stratigraphique de *Sentinel.* Voici les codes des parcs remarquables :

parc 1000 : 95661657 (3 sentries),
parc 2000 :19688694 (5 sentries),
parc 3000 : 95007498 (4 s),
parc 4000 : 30899542 (3 s),
parc 5000 : 59819726 (7 s),
parc 6000 : 90336724 (7 s),
parc 7000 : 73424807 (3 s),
parc 8000 : 49459826 (7 s),
parc 9000 : 61975879 (7 s).

Stéphane a également calculé pour chaque groupe de 1 000 parcs, le nombre moyen de sentries : 2 pour les mille premiers; 2,8 entre 1000 et 2000; et ainsi de suite : 3,1; 5,2; 4,5; 6, 6,4; 5,9; 5,8 et 6,3.

• **Anagrammes.**
Notre listing de *J&S* n°46, page 79, proposant une manière de programmer la recherche d'anagrammes continue de nous valoir un abondant courrier. Laurent Giersch, de Montigny-les-

LE RETOUR DES CONSOLES

Moins chères, plus belles, dotées d'accessoires incroyables, les consoles sont de retour ! L'esprit n'a pas fondamentalement changé depuis la violente désaffection de l'année 84, qui vit la faillite de Mattel : de l'arcade, toujours de l'arcade, encore de l'arcade. Tel semble être le mot d'ordre des concepteurs nippons. Sur un marché français vierge, de "bons coups" commerciaux sont réalisables. *Sega* et *Nintendo* se lancent dans la bataille de Noël. Mais qu'en adviendra-t-il au-delà?

NINTENDO

La console *Nintendo*, produite au Japon et diffusée depuis déjà deux ans aux Etats-Unis, coûte 1 190F en version de base comprenant la console, les manettes de jeu et deux logiciels. La version dite "de luxe" coûte 1 990F et comprend, outre la console, deux logiciels (*Gyromi* et *Duck Hunt*), un pistolet et un robot ! (Le robot et le pistolet vendus séparément coûtent respectivement, 390F et 250F.) Elle est en vente dans toutes les grandes surfaces. La ludothèque de cette console compte 24 jeux, sous forme de cartouches ou de cartes (au format de la carte de crédit !). Nous avons particulièrement apprécié l'utilisation du robot. Premier étonnement, il n'est relié ni à l'écran ni à la console. Il fixe l'écran après réglage de sa position, est capable d'y reconnaître six icones signifiants : flèche à droite ou à gauche, monter ou descendre les bras, ouvrir ou fermer les pinces. Autour de lui sont disposés six plateaux sur lesquels sont posés des pions de couleur qu'il peut prendre ou poser...quand il reçoit les ordres adéquats. Outre un jeu de programmation de son comportement, nous avons joué avec plaisir à *Bingo.* Le jeu consiste à faire sauter un petit personnage sur les cases d'un damier de manière à activer les colonnes et rangées déclenchant les actions du robot. Deux joueurs (humains !) s'affrontent pour ramener, chacun dans son camp, (partie droite ou gauche du robot), le plus possible de pions de couleur. Franchement amusant. *Duck Hunt* (Chasse au canard) met en action un pistolet qui permet au joueur, en solitaire, de viser les cibles directement sur l'écran. Pour tous renseignements : A S D, 19, rue Jean-Bleuzen, 94000 Vanves, tél. : (1) 46.45.96.63.

Le retour des consoles Sega

Le spécialiste japonais des jeux d'arcade attaque aujourd'hui le marché familial européen avec une console bon marché (990F), créée et diffusée au Japon et aux Etats-Unis en 1985, et que distribue en France la société Master Games Système. Les 24 jeux actuellement disponibles en Europe sont présentés sous forme de cartes au format carte de crédit (256K, à 169F) ou de cartouches de 1 et 2 Méga-octets (respectivement 219F et 269F). La boîte comprend la console, deux manettes de jeu, un jeu en mémoire (*Labyrinthe*) et une cartouche de jeu (*Hang on*, une simulation moto). Pour 449F supplémentaires, on dispose d'un *phaser* et de trois jeux mettant en valeur l'usage de ce pistolet (*Marksman shooting, Trap Shooting* et *Safari Hunt*). L'historique brossé par *Sega*, marqué par l'apparition et le développement des consoles entre 1980 et 1983, explique la chute brutale de 1984. C'est que, lit-on, « *les micro-ordinateurs arrivent sur le marché à des prix directement concurrentiels* et que *les consommateurs sont fatigués par les produits qui ne se renouvellent pas* ». Cette dernière constatation a-t-elle servi de leçon ? Sans doute pas, si l'on regarde, dans l'ensemble, les jeux proposés. Malgré des qualités graphiques et sonores indéniables, ils sont toujours toujours aussi limités à la pure adresse. C'est dommage ! Cependant le plaisir n'est pas absent de la pratique de ces jeux (heureusement !), et nous nous sommes lancés à fond, véritablement "mordus", pour délivrer la princesse du jeu *Ninja*, comme en témoignent les principales images de la solution de cet arcade-aventure de qualité.

Ninja
La solution

Comment atteindre le palais et sauver la princesse prisonnière ? il vous faudra tuer de nombreux ennemis, mais aussi trouver cinq parchemins verts. Faites comme nous !

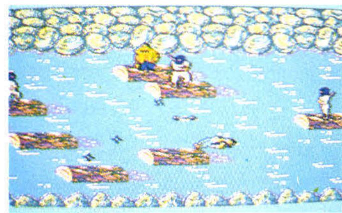
Éliminez certains ennemis. ils vous laisseront un parchemin bleu (accélération) ou rouge (meilleure arme).

Un ninja vous offre le premier parchemin vert en disparaissant (le plus simple...).

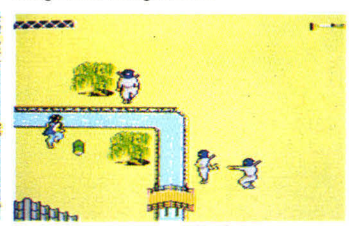
Des ninjas sortent de terre, des rochers dégringolent. Adresse et sang-froid obligatoires.

Les chiens attaquent, le ninja passe (possibilité de tirs groupés intéressante).

Tirez sur la statue, et le second parchemin est à vous ! Mais gare aux « ninjas sauteurs ».



La « rivière sans retour », pas facile. On vous attaque de tous côtés.

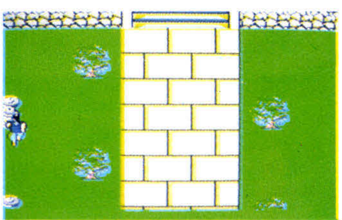


Approchez-vous de l'arbre, un parchemin vert apparaît. Et de trois !

Les chevaux et les cracheurs de feu sont rapides, évitez les premiers, mais tuez les seconds.

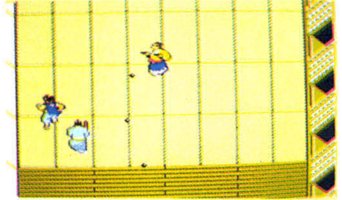
Le quatrième parchemin est dans le jardin. Approchez-vous du dernier arbre...

L'escalade de la falaise vous donnera (en haut à droite) le dernier parchemin vert et le « code final ».

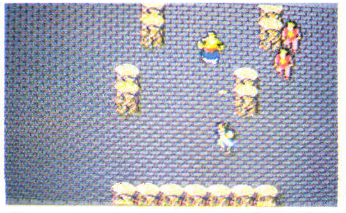


Avec les cinq parchemins verts, ici, tirer trois fois et disparaître trois fois ouvrent le souterrain final.

Mais s'il manque un parchemin..., vous devrez passer ici...



puis ici. Tirez le dernier ennemi, et vous serez renvoyé au tableau où vous avez raté un parchemin.



Le souterrain secret vous mènera ici. Dur, mais le but est proche, courage !

La princesse est sauvée. Pour toute récompense une dernière page bien triste ! Dommage...

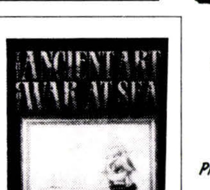
Pour tous renseignements : Master Games Système France, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris, tél. :(1) 42.03.37.37

LES BOUTIQUES COMPLÈTEMENT LOGICIELLES !

... Jeux de rôles, arcade, simulation...
... plus de 250 titres dans la vitrine Wargames !...
Venez chercher dans les boutiques GENIUS
spécialisées "logiciel" le soft de vos "désirs."

TOUS les logiciels de jeux PC ou comp., Amstrad Pc, Macintosh et Apple 2e, c, GS

STRATEGIE — New



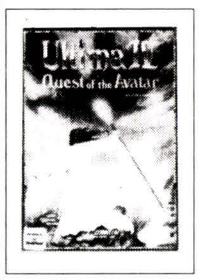
Ancien Art of WAR at SEA

Prix Public
385 F TTC

Prix GENIUS
355 F TTC

Pour Ms Dos, AMSTRAD PC...

RÔLE



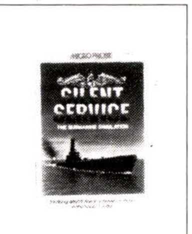
ULTIMA IV

Prix Public
Ms Dos 515 F TTC
Apple 2 710 F TTC

Pris GENIUS
Ms Dos **475 F TTC**
Apple 2 **545 F TTC**

Le grand jeu d'aventures.

NAVIGATION



SILENT SERVICE

Prix Public
Ms Dos 370 F TTC
A2 GS 745 F TTC

Pris GENIUS
Ms Dos **275 F TTC**
A2 GS **295 F TTC**

Pilotage de sous-marin.

SIMULATION — New

CALIFORNIA GAMES

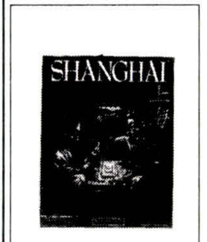
Apple 2GS

Prix Public
345 F TTC

Prix GENIUS
315 F TTC

Tous les jeux californiens...

CLASSIQUE

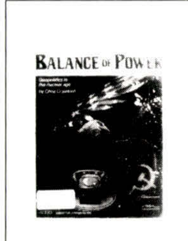


SHANGAÏ

Prix Public
Ms Dos 215 F TTC
A2 530 F TTC

Pris GENIUS
Dos **180 F TTC**
A2 **380 F TTC**

WAR-GAME



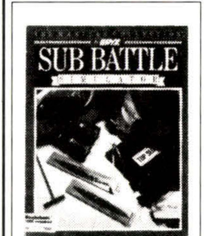
BALANCE OF POWER

Prix Public
Ms Dos, A2 600 F TTC
MAC

Pris GENIUS
Ms Dos, A2 **395 F TTC**
MAC **490 F TTC**

Les stratégies des grandes Puissances.

SIMULATION — New



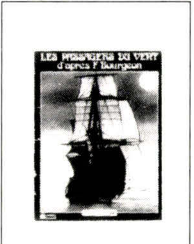
SUB BATTLE

Prix Public
Mac 440 F TTC
Ms Dos 335 F TTC

Pris GENIUS
Mac. **295 F TTC**
Ms Dos **290 F TTC**

Alerte, plongée immédiate !

BANDE DESSINÉE



LES PASSAGERS DU VENT II

Version EGA Ms Dos

Prix Public
350 F TTC

Prix GENIUS
295 F TTC

L'exotisme du XVIII[e] siècle.

Consommables

Disquettes
5''1/4 (la bte) .... 30 F TTC
DF DD .... 55 F TTC
50 disquettes 5''1/4 DF DD avec boîte de rangement .... 295 F TTC
3''1/2 (la bte) SF DD .. 120 F TTC
DF DD .... 170 F TTC

Accessoires
Bte rang. 40 disq. 3,5'' . 125 F TTC
Bte rang. 40 disq. 3''1/4 95 F TTC

Jeux Ms Dos

Businessman	795 F TTT
Gato vf	310 F TTC
Mean 18	195 F TTC
Space Max	445 F TTC
Tass Times in Town	180 F TTC
The HOBBIT	295 F TTC
Scenery Disk Flight Sim (1-7)	195 F TTC
Decision in Desert	215 F TTC
Gulf Strike	315 F TTC
Operation Market Garden	415 F TTC

Jeux Macintosh

Ferrari Grand Prix	595 F TTC
Déjà Vu	420 F TTC
Strategic Conquest	695 F TTC
Uninvited	425 F TTC
Gato	420 F TTC
Patton versus Rommel	395 F TTC
Canal Meurtre	240 F TTC
La Crapule	240 F TTC
North Atlantic	495 F TTC
Ultima III	455 F TTC

Jeux Apple 2E, C, GS

Rocky Horror Show	345 F TTC
Murder Party	385 F TTC
Tass Times in Town	280 F TTC
Mean 18	350 F TTC
Bard's Talel	405 F TTC
World Games	480 F TTC
Gato	425 F TTC
Germany 1985	295 F TTC
Lord of Conquest	510 F TTC

et d'autres dans notre catalogue "Loisir"

LES ADRESSES GENIUS

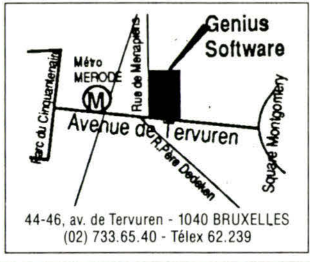
PARIS

53, bd des Batignolles - 75008 PARIS
(1) 43.87.73.39 - 10h 19h du Lundi au Samedi

LILLE

68, rue de Paris - 59800 LILLE
20.57.01.57 - 10 h - 19 h du Mardi au Samedi

BRUXELLES



44-46, av. de Tervuren - 1040 BRUXELLES
(02) 733.65.40 - Télex 62.239

GENIUS-Paris 8ème recrute
Un spécialiste Jeux
Ms.dos, Mac, Apple2
Envoyer CV, prétentions :
réf.504 / GENIUS
53 Bd des Batignolles
75008 PARIS

POUR COMMANDER DE CHEZ SOI :

Bon à retourner à : **GENIUS SOFTWARE**
53, bd des Batignolles 75008 PARIS
Tél. : (1) 43.87.73.39 ou 43.87.73.42

Titre logiciel	Ordinateur	Qté	Prix TTC
Frais d'envoi à ajouter*			
Total TTC			

Règlement par chèque, CCP à l'ordre de Genius Software

Carte Bleue n° : ____________
Date d'expiration : ____________
Date et signature : ____________
Nom, prénom : ____________
Adresse : ____________
Code post : ______ Ville : ____________

* Frais d'envoi : 60 F (en recommandé) si Total TTC inférieur à 2.000 F.
2.000 F ou plus : se renseigner au 43.87.73.39

Tous les prix sont donnés à titre indicatif et peuvent être modifiés sans préavis

NOEL: Y'A D'LA MICRO DANS L'AIR

LE BON DEPART!

• Il (ou elle) n'a pas de micro! (mais c'est horrible!)...

Son premier micro sera tout beau, tout neuf. Si vos moyens vous le permettent, pas d'hésitation :
- l'*Amstrad 6128* (1), une bien belle machine, avec un lecteur de disquette incorporé, un Basic puissant et de très nombreux jeux. Vendu avec l'écran monochrome, 2 990F, ou couleur, 3 990F.
- l'*Atari ST 520* (2), un ordinateur truffé de qualités, aux graphisme et son étonnants, avec des jeux de haute qualité, 2 990 F avec écran monochrome et 5 490F avec écran couleur. Dans toutes les grandes surfaces informatiques et magasins spécialisés.

• Il y a micro sous roche! Vous en avez déjà un peu parlé ensemble...

En neuf, l'*Amstrad 6128* et l'*Atari ST 520* restent les meilleurs choix, mais vous trouvez que ça fait quand même un peu cher. Pourquoi pas alors regarder du côté du marché de l'occasion?
- le vénérable *Apple II*, en version + ou e (tout de même!), l'ancien roi des jeux, n'a pas fini de faire parler de lui (vu au plus bas à 600F, parfois à 1 200 F et souvent à 2 500 F). Les prix du *Commodore 64* (3) sont encore plus faibles. Chez Ordin'occase, 8, boulevard de Magenta, 75018 Paris, tél. : (1) 42.08.12.90. ou sur Minitel : 3614 ORDITEL, 3615 TPI, 3615 SLT ou encore (1) 42.39.54.62, le micro-serveur d'Ordin'occase.
• Il (ou elle) a un micro (aaah bon!)

Jouer, bien sûr, mais aussi "mieux jouer", créer et découvrir.

JOUER!

Selon son humeur, ses désirs du moment, choisissez ce qui lui ressemble le plus (4) :

• Réfléchi, stratège : pas d'hésitation, *Sargon III*, édité par Hayden Software, est le meilleur jeu d'échecs sur ordinateur (*Apple, Macintosh*), 400F environ, dans toutes les grandes surfaces informatiques. Sur *Amstrad, Colossus Chess 4* (160F).

• Original : en un mot comme en cent, le plus original de tous les jeux est *Sentinel*. Pour *Amstrad, Atari* et *Commodore 64*, (120 F à 180 F). Edité par Firebird, distribué par Ubi Soft, 1 voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél. :(1) 43.39.23.21.
• Actif : le domaine du jeu d'arcade offre de nombreuses solutions. Nous vous conseillons *Barbarians* (grandes surfaces informatiques et magasins spécialisés), 180F. Pour *Commodore 64/128* et *Apple IIe*.

• Aventurier : *L'Arche du capitaine Blood* doit satisfaire au-delà de toute espérance les envies de dérive dans les étoiles et les contacts avec les extra-terrestres! Edité par Ere Informatique. Distribué par Cable (220F). Pour *Atari ST* et *CPC Amstrad*. (Environ 250 F).

• Réaliste : le jeu de simulation s'impose. Le plus beau de tous, *Flight Simulator II* (édité par Sublogic), vous met aux commandes d'avions, du plus simple en 1917 aux jets actuels en passant par l'avion de tourisme. Magnifique! (500F environ, dans toutes les grandes surfaces informatiques). *Pour Apple II, Atari ST, Amiga, Commodore 64/128, PC* et compatibles. Autre domaine, la mer : *Silent Service* vous met sous la casquette d'un commandant de sous-marin, en lutte contre les destroyers japonais. Palpitant. Pour *Atari ST, PC* et compatibles, *Apple, Amiga*.

• Humoristique : *Bubble Ghost*, le petit fantôme qui souffle sur sa bulle de savon est le complément de sa bonne humeur. Cet arcade-aventure n'exclut pas la réflexion puisqu'il faudra franchir de nombreux obstacles (bougies, aiguilles qui menaçent la précieuse bulle!). Edité par Ere Informatique, distribué par Cable. (200 F). Pour *Atari ST* et *Amiga*.

• Diplomate : *Balance of Power* devrait satisfaire les plus difficiles des amateurs de géopolitique, de poker planétaire.

Run informatique, 62, rue Gérard, 75012 Paris ou 7, rue de l'Eglise, 92200 Neuilly/Seine et certains magasins spécialisés en jeu micro, (293 F). Pour *Atari ST, PC* et compatibles et *Amiga*.

MIEUX JOUER!

Jouer oui, mais jouer confortablement, c'est mieux!

• Super-joysticks!
- La Rolls du joystick! C'est aujourd'hui *Switchcolor* (5), distribué par CTS France, dans toutes les grandes surfaces et FNAC (240 F). Une manette de jeu qui offre une prise en main exceptionnelle, des couleurs in, du rose au bleu, en six couleurs. Pour tous micros.
CTS France, 6, avenue Philippe-de-Girard, 93420 Villepinte, tél. :(1) 43.85.59.28.
- Agressif, en forme de grenade, pour les Rambo du jeu d'arcade. Son nom est *Terminator* (6), (159,90 F). Distribué par Loriciels. Des microcontacts lui donnent une rapidité exceptionnelle. Egalement dans toutes les grandes surfaces et pour tous micros.
Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél. : (1) 47.52.11.33.

• Protège-souris : pas cher, sympa, le protège-souris (7) en fourrure ou synthétique n'entrave en rien l'usage de ce périphérique. Pour l'hiver! Drugstore et magasins d'informatique (100 à 350 F).

S'EQUIPER

Imprimer, dessiner...communiquer

• Un micro-serveur (ou serveur mono-voie). Vos amis ou vos contacts vous appellent par l'intermédiaire de leur Minitel. Ce "répondeur téléphonique à image" permet de jouer, de faire jouer et de dialoguer. Il faut déjà avoir un téléphone, un Minitel, un micro-ordinateur et des rudiments de Basic. A vous d'offrir le "micro-serveur" (8) : une boîte comprenant la disquette de télécommunication et les câbles nécessaires à tous les raccordements. A partir de là, l'imagination est au pouvoir, et les contacts à travers la France entière se multiplient. Très grand pour un petit prix :
Impératel (notre photo), édité par Impérasoft pour *Atari ST 1000* et *Thomson MO5* (506 F). Et également, *Emulcom* pour *Atari ST* (890 F), édité par Atari; *Kentel* et *Kentel 2* pour *Amstrad CPC* (380 F), édité par Enter; *Arsène*, édité par Ere informatique, pour *Amstrad CPC* (590 F), *Thomson, Apple, PC* et compatibles, *Télépom*, édité par Hello informatique (1 600 F) pour *Apple IIe* et *IIc*.

• L'imprimante (9) est l'outil indispensable de celui qui a pour dévorant loisir la programmation. Il en existe pour tous les micros, à tous les prix. Il faut savoir que l'imprimante s'impose dans les deux à trois mois suivants l'achat du micro-ordinateur. Une seule chose à savoir au moment de l'achat, la marque et le modèle de son micro. Neuf, visez entre 1 300 et 2 000 F; d'occasion, 700F.

• Un "éditeur vidéotex" (10). Cela ne vous dit pas grand-chose? C'est plus simple qu'il n'y paraît. Le destinataire du cadeau aime dessiner, notamment sur l'écran de son ordinateur. Offrez-lui de quoi s'adonner à sa passion, sur son ordinateur transformé en Minitel.

"L'éditeur vidéotex" fait partie d'un programme comprenant d'autres fonctions, appelé "émulateur vidéotex". Un cadeau qui joint l'utile à l'agréable : les serveurs télématiques achètent de 300 à 2 000 F une page de dessin sur écran de Minitel. Un hobby lucratif!
Pour *CPC Amstrad : Amstel 2*, édité par Nogéma, (650 F); pour *Atari ST : Emulcom*, édité par Atari (890 F); *Impératel*, édité par Impérasoft (506 F); pour *PC* et compatibles : *CC2*, édité par Computer Concept (950 F); *Mynéa*, édité par Synatel (880 F); *Optima*, édité par Médiasys (995 F); *Loritel*, édité par Loriciels, pour Thomson *MO 5*, (395 F) (notre photo). Existe également pour *Apple IIe, IIc, IIGS, Macintosh, Amstrad PCW* et *Amiga 500/1000/2000*.
Nogéma, boulevard Europe C.A Nations 54500 Vandœuvre, tél. : 83.56.89.57; Computer Concept, 8 bis rue Lemoine 92100 Boulogne-sur-Seine, tél. :(1) 47.07.57.15; Synatel, 45, avenue de Lorraine 78110 Le Vésinet, tél. :(1) 39.76.01.68. Médiasys, 56, rue de Javel, 75015 Paris, tél. :(1) 45.79.97.33;

DECOUVRIR!

• Un langage : le C
Il ou elle connaît déjà le Basic comme sa poche? Bon, faites-lui découvrir un nouveau langage de programmation. Le C est la seconde langue qui s'impose en informatique et en télématique. Aidez-le à prendre le bon coche (11).
Nous avons apprécié *Interpréteur C* pour *Atari ST*, édité par Loriciels, avec livre d'initiation au C (395 F). Il existe pour toutes les machines. Bibliographie abondante (voir en librairie).

• Une ligne téléphonique et...un Minitel!
Le Minitel, lui est gratuit. La ligne téléphonique supplémentaire (seconde ligne) représente un accroissement de 80F de l'abonnement aux Télécoms tous les deux mois (12). Offrez l'année d'abonnement à cette nouvelle ligne et quelques dizaines d'heures de connexion en 3615. (environ 800 F).

• Une imprimante pour Minitel (13). Il adore le Minitel et y reçoit un abondant courrier. Très bien, alors pourquoi laisser s'envoler les mots doux, euh pardon, les "feuilles d'ordre" à Diplomacy... Premier prix, 1 100 F. CCGF, 1 rue Bleue, 75009 Paris, tél. :(1) 42.46.58.33.

COLONIAL CONQUEST

Le but du jeu est simple : acquérir le plus grand nombre de territoires, le plus rapidement possible !

C'est au moment où les Japonais ont débarqué en Belgique que les Russes ont choisi d'investir l'Italie...

Aucun doute n'est permis : si vous entendez une telle affirmation, il ne peut s'agir que d'un amateur de *Colonial Conquest*, un jeu qui est promis à un large succès (sur *Apple II*, *Commodore 64/128*, *Atari 400/800/1200XL* et *ST 520/1040*).

A la première approche, on peut dire qu'il s'agit d'une version informatisée de *Risk* (voir "Variantes tous Risk", *J&S* n° 40). Ce jeu de société est sans doute l'unique jeu de stratégie, proche du wargame, à être pratiqué par un large public.

L'informatique a, bien sûr, permis d'enrichir considérablement le jeu sans nuire pour autant à son accessibilité.

Le thème est simple : les joueurs (1 à 6) tentent de conquérir plus de 120 pays en utilisant des armées, des flottes, des espions et le nerf de la guerre, l'argent. Ici, encore une fois, il s'agit de dollars car le jeu est américain (mode d'emploi, règle et textes à l'écran sont en anglais). Précisons toutefois qu'il est possible de jouer sans la règle tant les choix offerts sont simples.

Chaque joueur représente une grande puissance : Grande-Bretagne, Allemagne, France, Etats-Unis, Japon ou Russie. Le programme propose trois scénarios : "1880, la conquête coloniale"; "1914, la guerre" et un scénario standard, situé en 1880, mais où chaque état commence en ne possédant que son territoire national.

Un moment d'arrêt pour bien comprendre la souplesse du jeu.

C'est là que l'informatique remplit son office. Ici, le degré de liberté est absolu. Il est possible

Un à six joueurs, « humains » ou informatisés, il faut choisir !...

de jouer seul, en représentant l'une des grandes puissances contre toutes les autres, ou seulement quelques-unes d'entre elles, conduites par le programme bien sûr ! Le joueur choisit de rendre chacune d'elles "active" (il devra prendre en main sa destinée) ou "neutre" (le pays se comporte comme l'un des 120 pays "mineurs" gérés par l'ordinateur). On peut également jouer à deux avec ou sans les autres pays.

Mais, pour les spécialistes, le jeu prendra sa vraie dimension à six joueurs, en n'utilisant l'ordinateur que comme arbitre. Un paradoxe, certes, quand l'ordinateur nous offre des adversaires "prêts à jouer", mais rien, sans doute pour longtemps, ne remplacera les négociations humaines !

Le jeu se rapproche alors de *Diplomacy*: les joueurs négocient des alliances pendant une dizaine de minutes, par petits groupes, puis, se rendent séparément au clavier pour "entrer" en secret leurs ordres dans la machine. Cela fait, les joueurs se réunissent devant l'écran pour découvrir, toujours avec surprise, l'évolution de la carte du monde.

Entrons en piste ! La première opération consiste à choisir l'une des variantes du jeu pratiqué. Une page d'écran permet, à l'aide de la souris, de faire des choix. Ce sera, cette fois, une nouvelle partie (on aurait pu reprendre une ancienne partie sauvegardée). Notre joueur est seul aujourd'hui. Il choisit son pays : la France (cocorico !); tous les autres seront pris en charge par le programme. La victoire sera acquise à celui des "joueurs" qui, le premier, atteindra 500 points (on peut également fixer l'objectif à 1 000, 1 500 points ou ...sans limite).

Les points s'accumulent en occupant des territoires et en gagnant des batailles, sans qu'il soit toujours facile de définir précisément comment se fait le décompte des points.

La partie peut commencer. Il faut compter deux ou trois heures pour qu'une des nations atteignent les 500 points. Et pour atteindre l'issue d'une partie sans limite de points, il faudra consacrer de cinq à dix heures au jeu. L'écran ne présente à chaque instant qu'un huitième du planisphère politique. A l'aide de la souris, le joueur fait apparaître la zone de son choix au pixel près.

Le tour de jeu est découpé en trois phases : construction, mouvement et combat. La phase de construction comporte six points : création de nouvelles armées, construction de bâtiments de guerre, fortification des zones occupées, aide

économique, espionnage, tentative de subversion dans un pays "mineur". C'est à bien y regarder une phase économique : il s'agit pour chaque joueur de gérer le budget dont il dispose. Pas question d'aller espionner un pays si votre effort de guerre est totalement tendu vers la construction d'une flotte puissante. Il faut faire des choix. Au début, le joueur aura tendance à mettre sur pied trop d'armées et, le moment venu, apprendra qu'il n'a plus assez d'argent pour construire un seul bateau... L'espionnage coûte lui aussi assez cher, mais permet de connaître le budget d'un pays et sa défense (exprimée en nombre d'armées et de flotte). Cet investissement n'est pas inutile lorsqu'on découvre, parfois à ses dépens, que certains pays sont défendus par 40 armées et d'autres 400! Envoyer trop de troupes dans un pays faiblement armé est aussi préjudiciable que d'en envoyer trop peu dans un pays puissamment armé.

Il aura fallu « quatre ans », soit 16 tours de jeu, pour repousser les Anglais de la zone égypto-soudanaise. Rude combat !

La "subversion" ou prise de contrôle sans combat (simulation du renversement du pouvoir) d'un petit pays n'est pas donnée, mais coûte moins cher qu'une invasion rencontrant une forte résistance. A vous de mettre sur pied la meilleure politique, en sachant bien qu'il n'y a pas de solution miracle. L'aide économique ou des flottes ennemies se trouvent réunies, et décide qui l'emporte en fonction des forces en présence. Les troupes victorieuses occupent le terrain, le drapeau et la couleur du pays changent. Les troupes vaincues, ou du moins ce qu'il en reste, sont contraintes par le programme à regagner les points de départ du tour précédent.

1

2

3

4

Chaque année de jeu, ici 1922, commence par l'utilisation du budget. C'est le moment d'espionner ses adversaires (photo 1) et de lever des troupes (photo 2). Le restant de l'année est dévolu aux mouvements et combats (photos 3 et 4).

est une arme plus complexe. Elle permet notamment de mettre un terme à la guerre avec un pays majeur contrôlé par le programme. Pour agir et faire tous ces choix, il suffira de "cliquer" sur le drapeau du pays concerné et de suivre les instructions. Le jeu est entièrement géré à la souris (ou, à défaut, au clavier).

La phase de mouvement qui succède se fait en deux temps : déplacement des armées de terre, puis déplacement des flottes. C'est là qu'il faut bien faire attention. Inutile d'avoir 100 bâtiments à Marseille si vous n'avez pas un seul homme à mettre dedans! La seule règle à connaître est qu'un bâtiment peut transporter au plus 1 000 hommes. A vous de prévoir le transfert des troupes dans les ports avant la phase consacrée aux flottes. Au tour suivant, il faudra ramener les bateaux à vide. Au bout de plusieurs heures de jeu, on devient capable de mettre sur pied une véritable noria déversant de tour en tour des dizaines, voire des centaines de milliers d'hommes. L'invasion de l'Afrique passera par le va-et-vient des bâtiments entre Marseille et Tunis. La possession de cette partie de la Méditerranée, comme de toute l'Afrique du Nord, sera essentielle pour la "politique" française en Afrique. Ce qui n'est pas loin de l'histoire. Le jeu est assez bien construit pour que, "naturellement" ou plus précisément "géographiquement", on retrouve l'antagonisme russo-turc (désir de la Russie d'hier comme de l'URSS d'aujourd'hui d'accéder librement à la Méditerranée, sans avoir à franchir le Bosphore et les Dardanelles). Le passionné d'histoire découvrira peu à peu la force maritime de l'Angleterre et la facilité avec laquelle le programme lui confère la création de nouvelles flottes et la domination des mers. Elément clef de l'histoire du XIX[e] siècle. Bien vu! Cela n'explique pas la présence des Japonais en Belgique ou en Algérie, certes. C'est la raison pour laquelle il convient de neutraliser correctement certaines grandes puissances, au début du jeu, pour obtenir davantage de réalisme. Ensuite, intervient la phase de combat : le programme gère automatiquement cette dernière partie du tour de jeu. Il prend une par une les zones où des armées

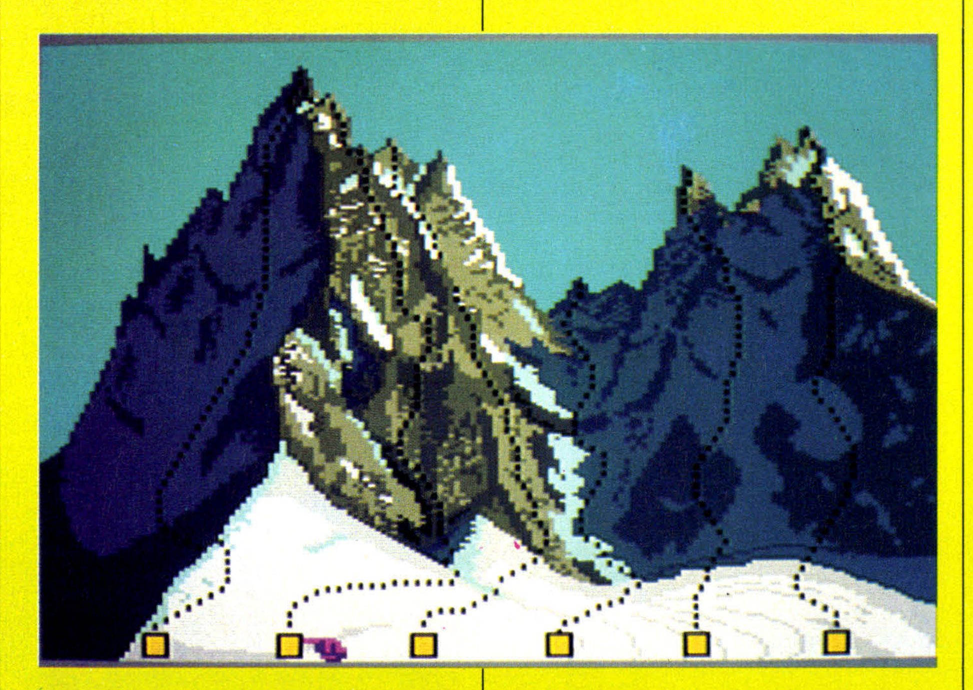
Il en va de même pour les flottes défaites. *Colonial Conquest* fait partie des jeux complexes à accès facile, presque instantané. A charge pour chaque joueur d'en découvrir peu à peu toutes les finesses. C'est ce qui devrait le rendre immédiatement populaire, comme ce fut le cas pour ses remarquables aînés en carton, *Risk* et *Diplomacy*.

Ailleurs dans le monde, la lutte se poursuit.

Curieusement, les Soviétiques n'ont plus que... l'Afghanistan !

"Colonial Conquest" est édité par SSI (315F). Testé sur Atari ST. *Chez Run Informatique, 7, rue de l'Eglise 92200 Neuilly-/Seine, tél. : (1) 46.40.73.26.*

JEUX POUR MICROS



BIVOUAC

Premier jeu de simulation d'alpinisme, nous attendions beaucoup de *Bivouac.* Trop peut-être ! Le plaisir nous semblait essentiellement lié à la recherche de prises sur la parois rocheuse et à cette progression mesurée que requiert la varappe.
La pratique de *Bivouac* est autrement plus difficile que cela.
Après un magnifique lever de soleil sur la montagne, il faut choisir son itinéraire, la saison et l'heure de départ. Jusque-là, pas de problème. Ensuite vient l'épisode amusant du sac à dos : si vous l'acceptez tel quel, sans prendre garde à son contenu, vous vous apercevrez — mais trop tard — qu'il contient un nombre invraisemblable d'objets inutiles : enclume, dynamite, haricots, disquettes, etc. Plus grave, il pèse 19 kg ! La sélection s'impose. L'aventurier est prêt à effectuer sa marche d'approche. Un visage grelottant apparaît. On avait oublié de vous prévenir que votre personnage était en slip

de bain ! Par −7, à l'aube, ça fait froid ! Il faut donc l'habiller chaudement. Ensuite, toujours à l'aide du joystick, par un mouvement de va-et-vient, le joueur fait avancer le personnage qui le représente. La première crevasse cachée est, bien sûr, pour lui. Il faut lui faire remonter la crevasse et donc faire l'apprentissage de la progression sur pente neigeuse verglacée. Evidemment, il aura fallu prendre soin, avant toute autre chose, d'équiper ses chaussures de crampons, sans quoi toute tentative demeurera vaine. Après...un certain temps, le joueur aborde enfin la paroi rocheuse. Ouf ! Le moment tant attendu est arrivé. A l'aide du joystick, il est possible de déplacer les bras et jambes du personnage afin de le mettre en position de se hisser. Mais hélas ! La moindre erreur de prise, et c'est la chute, la dégringolade jusqu'au pied de la pente. Cela est certes réaliste, mais le drame, c'est qu'il faut tout reprendre à zéro : l'équipement, la progression sur le névé et la première paroi neigeuse. Bref, chaque erreur vous condamne à perdre un bon quart d'heure. Autant dire qu'au bout de plusieurs heures, cela devient lassant, d'autant qu'à chaque fois, on ne progresse pas de plus de trois mètres sur la parois rocheuse. Une bonne simulation, mais vraiment très difficile. Sans doute n'est-il pas trop tard, pour une prochaine version, de donner accès directement au pied de la falaise.

EN BREF

Disquette pour Thomson TO 8, 9 et 9+.
Edité par Infogrames. 200 F.
accessibilité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

PEGASUS

On connaissait les simulations d'avions, de sous-marins, d'hélicoptères... Voici celle de ce nouveau type de bâtiment de guerre qu'est l'hydroglisseur ! Il s'agit d'un patrouilleur léger d'une trentaine de mètres de long, survolant les flots à plus de 100 km/h, qui équipe actuellement les marines de guerre américaine, italienne et israélienne.

Le joueur pilote au joystick cet étrange appareil comme s'il était sur la passerelle de commandement. De là, il contrôle la vitesse du bâtiment, son armement, les radars et divers témoins indicateurs, dont ceux relatifs aux dommages subis.

L'armement varie selon la nationalité simulée. Les bâtiments US sont équipés d'un canon de 76 mm, de missiles "Harpoon" et de lance-leurres pour détourner les missiles adverses. Pour sélectionner une cible, il suffit d'actionner une commande qui l'entourera d'un trait gras sur l'écran radar. La portée de celui-ci varie de 2,5 à 40 milles.

Une carte stratégique représente l'endroit du monde où évolue le bâtiment. Pour se déplacer il suffit de désigner l'objectif. Les programmeurs ont eu la bonne idée d'introduire un "accélérateur de temps", qui permet à celui-ci de s'écouler jusqu'à 128 fois plus vite. Tous les types de missions sont à l'ordre du jour dans les huit scénarios que propose le jeu : depuis l'entraînement jusqu'à l'escorte de convois en passant par la recherche de terroristes. Comme on pouvait quelque peu s'y attendre, l'adversaire est constitué de bâtiments légers... de la flotte soviétique (types Komar et Osa notamment). Cette simulation mi-stratégie, mi-arcade complète agréablement, quoique sans grande originalité, la gamme des simulations navales.

EN BREF

Disquette pour Apple IIe et Commodore 64. Edité par Lucasfilmsgames. Distribué par Electronic Arts (en anglais). Dans les grandes surfaces informatiques. 300 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CLASH

"Allez, j'me hisse jusqu'à ma cambuse et j'vais me pager. Demain y fera jour... Tiens ! V'la encore la mère Cagnard derrière ses carreaux ! Quelle conne c'te bignole ! Dallas doit être fini, alors elle r'prend son poste d'observation... Oh non ! Qu'est-ce que... Ma mère étalée par terre baigne dans son sang ! Et pis ce surin ! Nom de dieu ! La concierge ! Elle est là !... J'dévale les marches quatre à quatre... La rue ! Je cours ! Je fonce !..."

Voilà ! Le héros de ce polar, c'est vous. A vous de découvrir l'assassin de votre mère. Le jeu se conduit au joystick. Pour se déplacer, il suffit d'orienter le joystick dans l'une des directions possibles indiquées par une rose des vents. Pour agir, il faut appuyer sur le bouton et sélectionner l'un des six icones qui ornent le milieu de l'écran : examiner, dialoguer, sonner (à la porte de quelqu'un), prendre, fuir et consulter le sablier (le temps restant pour jouer, soit huit heures). Dès que le programme annonce la présence d'un personnage dans le quartier, il vaut mieux sonner chez lui : son visage apparaît. On peut alors dialoguer avec lui par la sélection d'un verbe et d'un nom dans des listes. Vous avez ramassé une sacoche non loin du lieu du crime et vous êtes chez Marie. Elle "examine la sacoche" pour vous : "*Elle contient des papiers au nom de Smahan Zitoun*". Le dialogue, couronné ou non de succès commence :"*Où étais-tu ce soir ? Qui est Smahan ? Où habite Smahan ?*" L'enquête s'annonce ardue, et les langues paraissent d'autant plus difficiles à délier que vous êtes dans le besoin, avec la police sur les talons !

Tous les ingrédients sont réunis pour faire de *Clash* une bonne enquête. On est pris par l'atmosphère glauque, et, qui plus est, les réflexions du programme sont drôles.

EN BREF

Disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ere Informatique. 180 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

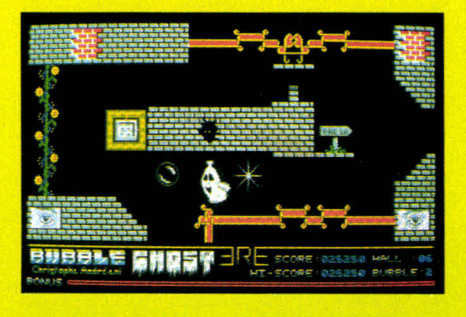
BUBBLE GHOST

C'est, de toute évidence, l' un des jeux d'arcade de l'année ! Un de ces jeux que le joueur doit gérer avec adresse certes, mais aussi et surtout avec lenteur, avec douceur même.

Le thème est aussi simple qu'innovateur : un fantôme doit faire parcourir un dédale à... une bulle de savon, en soufflant dessus !

A l'aide de la souris, il est possible d'orienter le fantôme dans huit directions. Chaque écran présente un parcours simple à réaliser. Cela fait, l'écran change. Et il y en a plus d'une centaine. Bon nombre d'entre eux présentent un problème simple à résoudre. Par exemple, une bougie fait obstacle à la progression de la bulle, qu'elle crève par sa chaleur. Il faut donc souffler la bougie avant de faire progresser la bulle. L'inertie est faible mais suffisante pour ne pas avoir à s'époumoner. Le fantôme devient rouge s'il souffle trop !

Bubble Ghost fait partie des jeux d'arcade "calmes", c'est-à-dire où le joueur peut prendre tout son temps, sans être soumis à des agressions permanentes. Ce sont généralement les meilleurs des jeux d'arcade. Les grands éditeurs américains ne s'y sont pas trompés et ont déjà passé commande du jeu à l'éditeur français, Ere Informatique. Excellent !



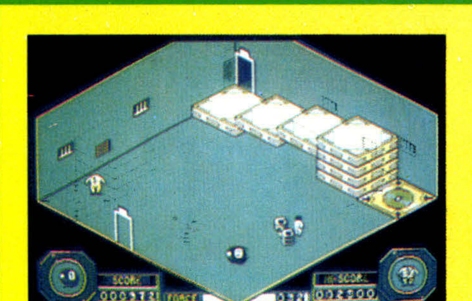
EN BREF

Disquette pour Atari ST. Edité par Ere Informatique. 198 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

MISSION

Ce labyrinthe complexe, composé de quatre-vingts salles, se range dans la catégorie "arcade-aventure" où réflexion et dextérité se partagent le temps de jeu.
Vous guidez un tout petit personnage (1,5 cm) dans un dédale de pièces vues en perspective cavalière. Votre mission consiste à retrouver et



à tuer un certain Malox qui a dérobé "la formule de la bombe Mégatron". Un scénario poids plume ! De pièce en pièce, vous devez éviter les adversaires robotisés qui s'avancent ou tenter de les détruire. De loin en loin, vous découvrirez de nouvelles combinaisons ou de nouveaux casques-laser augmentant votre résistance et votre capacité de destruction.
Comme il se doit dans ce type de jeu, désormais assez classique, chaque pièce pose un problème particulier, un peu à l'image des "tableaux" des jeux d'arcade.
Mission se laisse jouer, mais ne présente aucune originalité.

EN BREF

Cassette et disquette pour Amstrad CPC (C :160 F; D :198F), Atari ST (D :220 F), PC et compatibles (D :220 F) et Thomson 6, 8, 9, 9+ (C :160 F; D D :220 F). Edité par Loriciels.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

BATTLES IN NORMANDIE

Il s'agit d'un wargame simulant des épisodes du débarquement en Normandie. Certains déploreront que ne soient pas évoquées la "percée d'Avranches", "la contre-attaque de Mortain" ou la "poche de Falaise". Mais chaque tour de jeu représentant huit heures de temps réel, on comprendra aisément qu'il était pour le moins difficile de retracer l'ensemble de la campagne de Normandie. La prise de Cherbourg dans ces conditions ne représente pas moins de 43 tours de jeu !
Comme dans *Battlefront, Carriers at War* ou *Russia* – les autres jeux de l'éditeur australien SSG –, les unités sont représentées au niveau du bataillon, puis sont regroupées en régiment, puis en division. C'est le régiment qui constitue l'unité de manœuvre du joueur. Ce dernier peut choisir l'un ou l'autre des camps et handicaper son adversaire informatique comme bon lui semble. Tout le jeu fonctionne sur un système de menus interactifs dans lesquels le joueur fait ses choix. Une fois les ordres donnés à un régiment, le commandement (informatique) de celui-ci fait tout son possible, compte tenu de ses caractéristiques, pour atteindre l'objectif souhaité! Une approche étonnante. C'est à vous de connaître suffisamment vos troupes pour ne pas donner des ordres délirants. Et il n'est jamais facile de viser juste, de ne pas surestimer ou sous-estimer les troupes.
Les scénarios commencent avec le débarquement (Omaha Beach et Utah Beach) et se poursuivent par la consolidation des têtes de pont de Carentan et Cherbourg, la bataille pour Caen et celle de Villers-Bocage. La partie du programme appelée *Design Kit* permet au joueur de créer ses propres scénarios. Le jeu est, dans l'ensemble, un des plus accessibles wargames sur ordinateur.

EN BREF

Disquette pour Apple (64K) et Commodore 64. Edité par SSG (Australie). Dans les grandes surfaces informatiques (en anglais). 360F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LES AVENTURES DU KA

1. Le crépuscule du naja
2. Le talisman d'Osiris
Etre le Ka, c'est avoir le QI d'un savant, la classe d'un agent secret et la force d'un aventurier... Karl Aldrix est le Ka. Vous êtes son équipier. Votre première mission vous conduit dans la jungle de l'Asie du Sud-Est. Pour quoi faire ? Avancez toujours, vous verrez bien ! Dans la seconde, vous devez retrouver le talisman d'Osiris qui confère "une force effroyable" à celui qui le possède. C'est déjà plus précis.
De toute façon, vous faites avancer un personnage à l'écran à l'aide du joystick. La présentation adoptée est celle de la vue en coupe. Aller

à droite, à gauche, sauter, sont les principales actions. Il est possible de récolter des objets, mais pas plus d'un à la fois. Il faut éviter tous les "pompeurs d'énergie": oiseaux maléfiques qui traversent l'écran, fleurs carnivores, etc, etc. Au total, deux aventures très voisines, comprenant des dizaines et des dizaines de tableaux différents, de belles images, mais peu d'originalité.

EN BREF

Deux disquettes (vendues séparément) pour Amstrad CPC 6128. Edité par Chip. 160 F
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

INERTIE

Votre mission consiste à sauver des astronautes perdus dans les grottes de plusieurs planètes. Pour cela, vous disposez d'un "mobile" spatial capable de se déplacer à l'aide de ses moteurs-fusées.
Tout le jeu se déroule au joystick. A tout moment du jeu intervient la pesanteur ! Soumis à l'attraction, votre vaisseau se met à tomber en vitesse accélérée dès que vous n'actionnez pas les rétro-fusées. Vous êtes à l'intérieur. Vous pouvez sortir dès que vous êtes posé sur une surface stable. Alors, l'oxygène peut venir à vous manquer si vous traînez trop en route. Au contact d'un astronaute prisonnier de la planète, le programme vous demande si vous désirez l'emmener avec vous. Il suffit de taper O

ou N pour répondre. Deux cas peuvent se présenter : c'est l'un de vos alliés ou c'est un espion. Si c'est un espion, horreur! toutes les commandes du mobile sont interverties...Un véritable cauchemar, car tout votre apprentissage est contrarié par cette nouvelle manière de procéder. Heureusement, sur toute planète, il existe un ordinateur qui donne, plus ou moins complètement, la liste de tous les espions. Quand tous les astronautes d'une planète ont été recupérés et tranférés dans le vaisseau, vous pouvez changer de tableau grâce à l'obtention d'un nouveau code.

De tableau en tableau, la difficulté croît. *Inertie* est un arcade-aventure de qualité, mais dont l'abord n'est pas facile. Il faudra de longues heures de jeu pour parvenir à une totale maîtrise. En attendant, vos vaisseaux et vos héros seront détruits les uns après les autres à une vitesse qui défie la raison.

EN BREF

Disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ubi Soft. 180 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

GUDERIAN

Exclusivement réservé aux amateurs de wargames! Tous les amateurs de ce type de jeu connaissent le jeu de plateau *Panzergruppe Guderian* de J.F. Dunningan, publié par SPI. L'un des premiers traduits en français (et en flamand!). Avec la disparition de SPI en 1982, on pouvait le penser enterré. Mais la maison d'édition Avalon Hill en avait racheté les droits.

D'où sa réapparition en 1985 en jeu de plateau, et aujourd'hui en jeu micro.

Le thème est, bien sûr, le même : la simulation de la bataille de Smolensk en juillet 1941. D'un côté, les Allemands qui doivent progresser le plus rapidement possible; de l'autre, les Soviétiques qui doivent résister coûte que coûte.

Si le thème reste le même, la présentation change. Les hexagones du plateau de jeu laissent la place à un quadrillage opérationnel mais invisible. La modification la plus gênante est l'impossibilité d'effectuer des attaques combinées. C'est-à-dire d'utiliser sur un même objectif des unités se trouvant dans des cases différentes.

Le dépouillement graphique rend le jeu difficile au début, notamment sur moniteur monochrome, les différents terrains n'étant pas toujours faciles à différencier. Un très bon jeu, mais vraiment réservé aux fanas!

EN BREF

Disquette pour Apple (64K). Edité par la division informatique d' Avalon Hill. Dans toutes les grandes surfaces informatiques (en anglais). 280F.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

ANNALES DE ROME

Vous êtes à la tête de l'Empire romain. Rien de moins. Vous devez survivre aux menées des envahisseurs ou aux peuples qui prennent de la puissance.

Beaucoup de variables interviennent dans le cours du jeu : vos aides sont plus ou moins loyaux. Toute défaite militaire fait baisser votre popularité et risque d'entraîner un coup d'Etat.

Le tour de jeu se compose d'une phase économique, de mouvement, de loyauté, éventuellement de guerre civile et de guerres étrangères.

La phase économique invite le joueur à prélever des impôts dans les territoires occupés. Il suffit de taper 1 pour maintenir l'imposition en l'état, 2 pour la doubler. Le mieux est souvent de taper une valeur comprise entre ces deux bornes. Le choix est moins facile qu'il n'y paraît : vous êtes tout simplement pris entre votre indice de popularité et la nécessaire croissance de l'empire...

Evidemment, si vous imposez lourdement les peuples qui vivent sous votre coupe, vous avez tout intérêt à remporter des victoires.

Il vous faut ensuite choisir qui dirige Rome pendant vos absences répétées. Une phase amusante puisque les sénateurs et commandants des armées vieillissent de tour en tour, meurent au combat, prennent leur retraite, vous sont plus ou moins loyaux et sont plus ou moins compétents! Faut-il favoriser un incompétent loyal ou

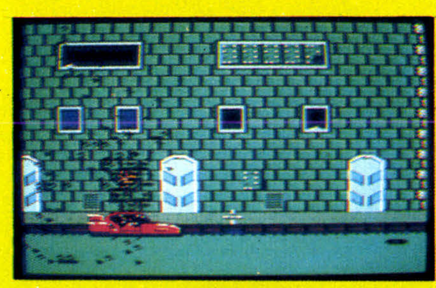
un bon gestionnaire turbulent ? Vous devez colmater les brèches, prévenir une invasion en garnissant la frontière concernée de troupes commandées par un chef jeune et loyal, etc. Le jeu est bien construit et tend à se situer entre *Civilization* et un "jeu du Royaume" complexe. La clarté du jeu souffre cependant de la traduction : entre les "gauls", les "carthagiens" et l'"empire Parthiens", les yeux souffrent.

EN BREF

Disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par P.S.S. 185 F
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

DANGER STREET

Ah tiens! Revoilà *Prohibition*. Non pas par Infogrames cette fois, mais par Chip. Même combat : vous voyez la façade des maisons d'en face et des gansters apparaissent par les fenêtres, les portes, les bouches d'égout, etc. Vous pointez le collimateur de votre mitraillette sur tout ce qui bouge et tac-tac-tac-tac. Une question : les auteurs se montrent-ils eux-aussi à la fenêtre ?



EN BREF

Disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Chip. 180 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

EVASION !

Ce jeu d'aventure à "cases" et à "options" (voir La micro joue la BD, J&S n°47) a été conçu non seulement pour vous permettre de vivre une aventure, mais aussi pour que vous puissiez y apporter aisément les modifications de votre choix. Son thème est celui de l'évasion!

matériel: un micro disposant d'au moins 14 K de mémoire vive et notre listing.

scénario: vous venez de vous évader de la prison centrale de la ville frontière syldave. Votre objectif est de quitter la ville pour rejoindre vos amis qui vous attendent au-delà des frontières maritimes ou terrestres. A vous de vous débrouiller, sachant qu'au départ vous avez 150 F (des flörinwcz, bien sûr), 15 points de vie (notés PV) et 15 points de force (notés PF). Quand vos points de force tombent à zéro, vous perdez un point de vie, et quand vos points de vie tombent à zéro, vous êtes mort. La ville (100 cases) est composée de rues et de lieux remarquables (commerces, métro, parc, etc).
Dans la rue, il se peut que vous rencontriez un passant ou un milicien ou...personne! Face à un milicien, vous pourrez fuir, combattre ou...mendier. Face à un passant, vous pourrez mendier ou jouer à la Morra. Dans le parc, à la mairie, à la poste, sur les quais, dans les docks et tous les autres lieux spécifiques, vous pourrez acheter des objets : passeport, clef, barque, ticket, mât, gouvernail, voile, boussole, carte, etc. Tous ces objets ne sont pas indispensables, certains sont même gênants. Des postes frontières cernent toute la ville et vous ne pourrez la quitter que par la gare de chemin de fer ou la mer. Un métro vous permet de traverser rapidement la ville. La zone portuaire est située à l'est de la ville.

le jeu: il suffit d'opérer les choix qui vous seront proposés à l'écran. Pour se déplacer, il suffit d'appuyer sur les touches N, S, E et O, en mode déplacement. Et pour agir, d'appuyer sur les touches chiffres indiquées.

la programmation du jeu d'aventure: il a spécialement été conçu pour vous permettre de l'agrémenter indéfiniment de vos propres créations. Il est composé de deux grandes parties : le chargement des données et l'action. La partie

de chargement des données n'est lue qu'une seule fois au cours de toute la partie. En parcourant ce listing, vous constaterez que certaines zones sont marquées d'aplats de couleur. Il s'agit de programmes de jeux qui peuvent être pratiqués indépendamment du jeu d'aventure lui-même.
Vous pourrez notamment pratiquer la Morra, un jeu qui consiste pour chacun des adversaires à présenter 1 à 5 doigts tout en annonçant la somme présumée des doigts avancés par les deux joueurs. Les Egyptiens et les Romains pratiquaient couramment ce jeu simple. Un autre jeu consiste à scier les barreaux d'une prison en évitant les rondes de gardiens. Celles-ci n'apparaissent pas au hasard, mais en fonction de calculs précis.
Entrons maintenant dans les secrets de la programmation!
Le dimensionnement est l'opération qui consiste à réserver en mémoire vive un espace suffisant pour toutes les variables dites "dimensionnées", c'est-à-dire qui sont suivies d'une parenthèse contenant elle-même une variable, parfois deux. L'instruction en Basic est DIM, suivie des variables, séparées par des virgules.
Par exemple DIM D$(18) réserve 19 cases mémoires (de 0 à 18!) à la variable "D$" (lire "D dol de").
Le premier problème à résoudre est de créer un terrain. C'est-à-dire qu'en un endroit donné, le joueur retrouve la même description. La solution pour laquelle nous avons opté demande deux temps : le chargement de noms de lieux et le chargement de données numériques correspondant à ces lieux. Le moment venu, il sera possible de faire le lien entre ces deux types de données.
Commençons par les noms de lieux. La ligne 170 est une boucle chargée d'associer les phrases en DATA (dans l'ordre où elles se présentent) à une variable alphanumérique, en l'occurrence D$(I). Ainsi, D$(0) sera "dans la rue", D$(1), "à la gare", D$(2), "dans le métro", etc. Il vous suffit de changer les contenus entre guillemets dans les DATA pour voir apparaître les noms de lieux que vous aurez vous-même choisis. Pour l'instant, nous n'avons qu'une collection de phrases.
Voyons le terrain. Il est composé de cases (10 × 10) portant chacune une valeur arbitrairement choisie (entre 0 et 14). Chaque case est repérable par ses coordonnées en X et Y. D(X,Y) est la valeur numérique d'une case de coordonnées X et Y. Par exemple, D(6,4)=5. Ou encore, D(8,2)=3. Il suffit de regarder le "damier" dans le listing (les lignes 180 à 280), en considérant X comme valeur horizontale et Y comme valeur verticale. Ici encore, vous pouvez modifier les valeurs des cases comme bon vous semble. Le moment de faire le lien entre les phrases et le terrain est venu ! Que répondra le programme si on lui dit PRINT D$(D(6,4)) ? Hmm? (Lire "D dol de D de 6, 4").
On sait que D(6,4)=5. C'est donc comme si on lui demandait PRINT D$(5). Comme D$(5) a été précédemment pris comme valeur "à la mairie", le programme répondra, discipliné comme il est, "à la mairie".
Procédons de la même manière avec les objets. La boucle de la ligne 360 charge les DATA dans deux variables OB$(I) et PX(I). L'une charge des lettres, l'autre des chiffres. Il s'agit du nom des objets et de leurs prix respectifs. C'est simple. OB$(1) sera la "barque", elle coûtera PX(1), soit 400 (ligne 320).
Passons à plus complexe!
Premièrement, le choix a été fait d'attribuer à chaque case du damier, un nombre précis d'objets. La ligne 410 remplit cette fonction de chargement: les cases 0 posséderont 3 objets, la case 1, 2 objets, la case 2, 4 objets, etc. Il suffit de lire les DATA de la ligne 400. Chacune de ces valeurs est rangée dans la variable N(L), comme Nombre d'objets dans la ou les cases de valeur L. Deuxièmement, il faut déterminer quels sont les objets résidant dans les différentes cases. Là, il est nécessaire d'employer une double boucle. Une première FOR L = 0 TO 14 (les quinze types de cases), à l'intérieur de laquelle tourne une boucle FOR NO=1 TO N(L). Le programme commence par la case L=0, se rappelle que N(0)=3 et fait donc tourner trois fois la boucle FOR N0=1 TO N(L), en chargeant à chaque tour le numéro de l'objet qu'il lit dans les DATA de la ligne 430. Ce chargement a lieu dans la variable OB(L,NO). Par exemple

OB(0,1)=12, OB(0,2)=3, OB(0,3)=4, etc. Il suffit de lire les données de la ligne 430. Mais dire vous avez trouvé l'objet 4 n'est pas très parlant. Il faut que le programme exprime le mot en clair. Que répondra le programme si on lui demande PRINT OB$(OB(0,3)) ? On sait que OB(0,3)=4. Or OB$(4) égale "ticket". Donc, il répondra ce mot à chaque demande. Cette fois encore, vous pouvez modifier le nombre et la nature des objets contenus dans les différentes cases.
Ensuite, vous entrez dans la phase active du jeu, c'est-à-dire celle de l'affichage et des choix; un ensemble de PRINT, d'INPUT et de GOTO assez transparents pour ne pas être davantage développés.

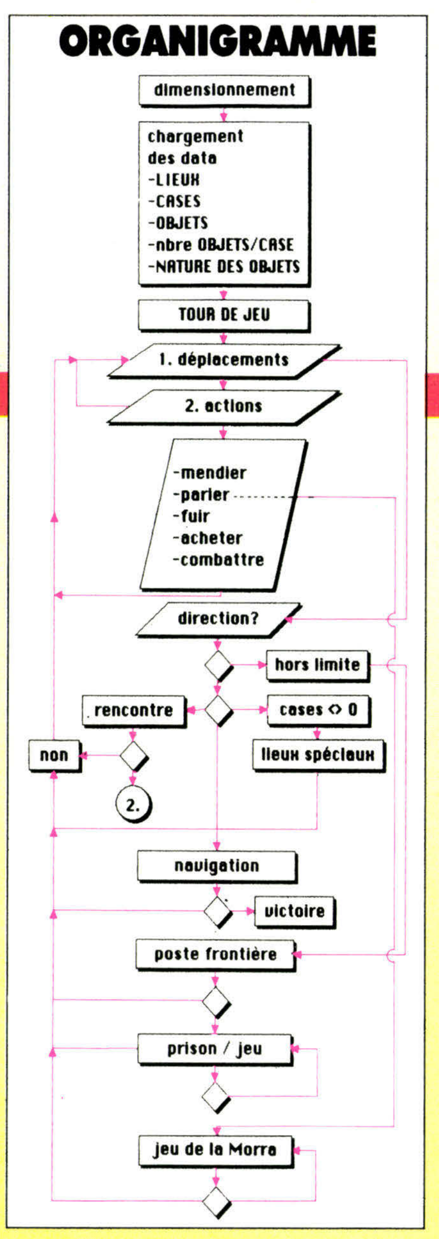
Arrivé en ligne 470, nous vous conseillons de lancer le programme pour constater qu'il charge correctement toutes les données. Il suffit de taper deux virgules à la suite ou d'omettre une donnée pour que votre programme se plante. Cette phase de débuggage est indispensable.
Vous savez maintenant "paramétrer" cette structure de jeu d'aventure et donc le renouveler à l'infini. Si vous voulez vous faire des surprises, remplacez les données par des tirages aléatoires (en respectant les bornes numériques du programme), ainsi vous ne saurez jamais où se trouvent les cases spécifiques, ni combien et quels objets elles contiennent! Chaque aventure sera l'occasion de le découvrir. Mais vous pouvez faire plus encore. Regardez le contenu du listing placé sous le titre "dans le parc", ligne 1 730. Le seul commentaire du programme est "des gens flânent...". On ne peut plus simple. Il s'agissait simplement d'inclure une phrase de commentaire. A cet endroit, vous pouvez introduire tout ce que votre niveau en Basic vous permet de faire : une image, un texte plus long, un jeu entier, à l'image de celui que nous avons installé en fin de listing, la Morra.

LISTE DES VARIABLES

- boucles : **I,L,NO,H,G,T,J**
- tirages : **P, Z**
- phrases : **TD$, BR$**
- saisies : **A$, M$, TL, OK**

AR, argent du joueur
AU, aumône
AX,AY, position de l'embarcation des sauveteurs
BA, épaisseur des barreaux restant à scier
D(X,Y), nature de la case, en ville
DJ, nombre de doigts cachés par le joueur, à la Morra
DM, nombre de doigts cachés par le micro, à la Morra
DN, position Nord en mer
DO, position Ouest en mer
D$(i), désignation du lieu i
DX,DY, position à l'écran du bateau de secours
N(L), nombre d'objets dans le lieu L
NM, nombre avancé par le micro, à la Morra
NT, nombre avancé par le joueur, à la Morra
OB(L,N), nature de l'objet numéro N dans la case L
OB$(i), désignation de l'objet i
PF, points de force (0 à 10)
PS(i), possession de l'objet i (oui=1, non=0)
PV, points de vie (0 à 15)
PX(i), prix de l'objet i
Q, désigne la rencontre (passant=1, milicien=2)
R, résultat final d'un tirage de pourcentage (1 ou 0)
R1,R2,R3, paramètres du passage des rondes de la prison
RC$(i), désignation de la rencontre dans la rue
SE, seuil du tirage de pourcentage
SF, variable test (1 ou O)
T, nombre de fois qu'un milicien est blessé
TB, test de passage des rondes
TT, total des doigts montrés par les joueurs, à la Morra
X,Y, position en ville (X et Y, de 1 à 10)
XP,YP, position de la barque du joueur

ORGANIGRAMME



PROGRAMME

```
10 REM -----< EVASION >----------*
20 CLS : REM EFFACE ECRAN
30 PRINT"CHARGEMENT...": PRINT
40 PRINT"METTEZ-VOUS EN MAJUSCULE"
50 DIM D$(18), D(12,12),N(25),OB(25,20
), OB$(12), PS(15), PX(15)
60 PV=15: PF=10: AR=100: X=5: Y=5
70 RC$(1)="PASSANT": RC$(2)="MILICIEN"
80 TE=45630102
90 REM----DATA DES LIEUX----------
100 DATA "DANS LA RUE"
110 DATA "A LA GARE","DANS LE METRO"
120 DATA "AU CAFE DUCOIN","AU BAR BU"
130 DATA "A LA MAIRIE","AU TELEPHONE"
140 DATA "SUR LE QUAI","DANS LE PARC"
150 DATA "SUR UN BANC","A L'ENTREPOT"
160 DATA "A LA POSTE","CHEZ KINKAI"
170 DATA "AU BAR AZERTY","AUX DOCKS"
180 FOR I = 0 TO 14: READ D$(I): NEXT
I
190 REM---DATA NATURE DES CASES----
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA 0,0,0,0,2,0,0,3,0,0
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA 0,0,0,4,0,5,0,6,0,7
240 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,7
250 DATA 0,8,8,0,10,0,0,0,0,7
260 DATA 0,8,8,0,11,12,0,13,0,14
270 DATA 8,9,8,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA 8,8,8,0,0,0,0,2,0,0
290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
300 FOR Y= 1 TO 10: FOR X=1 TO 10
310 READ D(X,Y) : NEXT X,Y
320 REM-----DATA OBJETS---------
330 DATA "BARQUE",400,"VOILE",50,"GOUV
ERNAIL",70
340 DATA "TICKET",20,PASSEPORT",80,"CL
EF",15
350 DATA "BOUSSOLE",100,"MAT",120,"CAR
TE",45
360 DATA "LANTERNE",30,"FILET",50,"BOU
EE",60
370 FOR I= 1 TO 12 : READ OB$(I),PX(I)
380 NEXT I
390 REM-----------------------------
400 REM NOMBRE D'OBJETS/CASE SPECIALES
410 DATA 3,2,4,1,5,2,3,7,4,2,3,1,2,4,5
420 FOR L= 0 TO 14: READ N(L): NEXT L
430 REM---NATURE DES OBJETS---------
440 DATA 12,3,4,4,5,3,5,4,6,5,5,6,7,8,
9,9,7,4,8,1,6,5,8,3,4,2,1,4,5,6,8,3,4,
4,3,5,9,3,4,1,2,3,4,6,9,3,4,2
450 FOR L = 0 TO 14: FOR NO=1 TO N(L)
460 READ OB(L,NO): NEXT NO,L
470 X=5: Y=5: CLS
480 REM ICI, FAITES UN RUN
490 PRINT"VOTRE SEUL BUT: QUITTER LA V
ILLE...": PRINT: GOTO 760
500 REM======TOUR DE JEU===========
510 FOR I= 1 TO 2000: NEXT I: CLS
520 IF PV<=0 AND PF<=0 THEN PRINT"VOUS
 ETES MORT!": END
530 PRINT: PRINT"1. DEPLACEMENT": PRIN
T"2.ACTIONS"
540 PRINT"CHOIX (1 OU 2) :"
550 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 550
560 IF A$="1" THEN 680
570 REM----------ACTIONS------------
580 PRINT"ACTIONS :"
590 IF Q=1 THEN PRINT"3.MENDIER": PRIN
T"5.PARIER"
600 IF Q=2 THEN PRINT"1.FUIR":PRINT"2.
FRAPPER":PRINT"3.MENDIER"
610 IF Q=3 THEN PRINT"POUR ACHETER, TA
PEZ 4"
620 PRINT"OU DEPLACEMENT= ( ESPACE )"
630 IF PV<=0 THEN PRINT"VOUS ETES MORT
!": END
640 PRINT"CHOIX  : "
650 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 650
660 ON VAL(A$) GOTO 1970,2010,2170,210
0,2560
670 REM---------DEPLACEMENTS--------
680 PRINT"DIRECTION ? (N,S,E,O) :"
690 PRINT"QUARTIER"X;Y
700 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 700
710 PRINT"-----------------------------"
720 IF A$="N" THEN Y=Y-1: GOTO 760
730 IF A$="S" THEN Y=Y+1: GOTO 760
740 IF A$="O" THEN X=X-1: GOTO 760
750 IF A$="E" THEN X=X+1: GOTO 760
760 IF X<1 OR Y<1 OR X>10 OR Y>10 THEN
 PRINT"VOUS ETES AU POSTE FRONTIERE...
": GOTO 2230
770 PRINT"VOUS ETES ";D$(D(X,Y))
780 PRINT"VOUS AVEZ..."AR" F. ET..."
790 FOR I = 1 TO 12
800 IF PS(I)=1 THEN PRINT OB$(I)" ";
810 NEXT I: PRINT
820 IF D(X,Y)<>0 THEN Q=3: GOTO 910
830 REM-----PRESENCE DANS LA RUE------
840 P=INT(RND(1)*100)+1
850 IF P<60 THEN 870
860 PRINT"IL N'Y A PERSONNE": GOTO 680
870 Q=INT(RND(1)*2)+1
880 PRINT: PRINT"UN "RC$(Q)" ARRIVE!"
890 GOTO 580
900 REM============================
910 REM--------LIEUX SPECIAUX-------
920 ON D(X,Y) GOTO 930,1050,1130,1180,
1220,1240,1390,1730,1750,1810,1830,185
0,1870,1890
930 REM---A LA GARE-----------*
940 PRINT"- VOTRE TICKET S.V.P"
950 IF PS(4)=0 THEN PRINT"- AH PAS DE
TICKET ! DEHORS !!" : GOTO 680
960 PRINT"POINCONNEZ VOTRE TICKET <>"
970 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 970
980 PS(4)=0
990 CLS: TD$="LE TRAIN DEMARRE..."
1000 LOCATE 1,5: PRINT TD$
1010 FOR G= 1 TO 500: NEXT G
1020 FOR T= 1 TO 22
1030 LOCATE T,5 : PRINT TD$
1040 NEXT T : PRINT"LA FRONTIERE ": GO
TO 2240
1050 REM---DANS LE METRO------*
1060 IF X=5 THEN X=8: GOTO 1080
1070 IF X=8 THEN X=5
1080 IF Y=2 THEN Y=9: GOTO 1100
1090 IF Y=9 THEN Y=2
1100 PRINT"VOUS RESSORTEZ STATION ";
1110 IF Y=2 THEN PRINT"NORD": GOTO 530
1120 IF Y=9 THEN PRINT"SUD": GOTO 530
1130 REM---CAFE DUCOIN--------*
1140 PRINT"-BONJOUR, VOUS DESIREZ ?"
1150 INPUT"-";M$ : PF=PF-1
1160 PRINT"-AH NON, J'AI PAS CA"
1170 GOTO 510
1180 REM---AU BAR BU--------*
1190 PRINT"-BONJOUR, VOUS DESIREZ ?"
1200 INPUT"-";M$
1210 IF LEN(M$)=6 THEN PS(1)=1: PRINT"
- OK !": GOTO 510
1220 REM---A LA MAIRIE--------*
1230 GOTO 1900
1240 REM---AU TELEPHONE-------*
1250 IF ES>=8 THEN ES=0: GOTO 680
1260 PRINT"VOUS COMPOSEZ LE  ";
1270 INPUT"";TL
1280 IF TL=TE THEN 1350
1290 IF TL<TE THEN PRINT"TROP PETIT"
1300 IF TL>TE THEN PRINT"TROP GRAND"
1310 ES=ES+1 : PRINT"RECOMMENCER ?"
1320 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1320
1330 IF A$<>"O" THEN 1380
1340 GOTO 1250
1350 PRINT"-ALLO ? OUI ? DITES";
1360 INPUT"-";M$: PRINT
1370 IF M$=OB$(1) THEN PRINT"-OK"
1380 GOTO 1900
1390 REM---SUR LES QUAIS-------*
1400 IF PS(1)=0 THEN PRINT"QUE D'EAU,
QUE D'EAU ! MAIS PAS DE BARQUE...": GO
TO 680
1410 PRINT"IL Y A UNE GRANDE BARQUE AU
 PIED DE L'ECHELLE" : PRINT"PRENEZ-VOU
S LA MER ? (O/N)"; : INPUT"";A$
1420 IF A$<>"O" THEN PRINT"TANT PIS!":
 GOTO 680
1430 REM-----NAVIGATION----------
1440 CLS: PRINT"OK! LA MAREE VOUS EMPO
RTE..."
1450 FOR G=1 TO 50: PRINT"/\/\/\/\/\";
 : NEXT G: FOR H = 1 TO 25 : LOCATE H,
5: PRINT"\/(==)": FOR J= 1 TO 80: NEXT
 J: NEXT H : CLS
1460 IF PS(8)=0 THEN PRINT"SANS MAT, C
A VA ETRE DUR !" : GOTO 660
1470 IF PS(2)=0 THEN PRINT"IL Y A DU V
ENT MAIS PAS DE VOILE !!" : GOTO 660
1480 IF PS(3)=0 THEN PRINT"SANS GOUVER
NAIL, PAS DE NAVIGATION !" : GOTO 1480
1490 PRINT"EN ROUTE...": FOR G=1 TO 10
00: NEXT G : CLS
1500 IF PS(7)=0 THEN PRINT"NAVIGATION
SANS BOUSSOLE"
1510 IF PS(9)=0 THEN PRINT"PAS DE CART
E, CA VA ETRE DUR !"
1520 XP=10: YP=10 : DN=1 : DO=1
1530 DX=INT(RND(1)*15)+5
1540 DY=INT(RND(1)*15)+5
1550 AX=INT(RND(1)*15)+5
1560 AY=INT(RND(1)*15)+4
1570 IF PS(9)=1 THEN PRINT"VOS AMIS SO
NT EN ": PRINT"NORD "DY;" OUEST "DX;"
 POSITION"AX;"-"AY
1580 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1580
1590 LOCATE XP,YP : PRINT" "
1600 IF A$="I" THEN YP=YP-1
1610 IF A$="M" THEN YP=YP+1
1620 IF A$="J" THEN XP=XP-1
1630 IF A$="K" THEN XP=XP+1
1640 IF XP<3 THEN XP=35 : DO=DO+1
1650 IF XP>35 THEN XP=3 : DO=DO-1
1660 IF YP<3 THEN YP=20 : DN=DN+1
1670 IF YP>20 THEN YP=3 : DN=DN-1
1680 LOCATE XP,YP : PRINT"W"
1690 IF PS(7)=1 THEN LOCATE 1,22: PRIN
T"LAT NORD:"DN;" LONGITUDE OUEST:"DO
1700 IF DO=DX AND DN=DY THEN LOCATE AX
,AY : PRINT"U"
1710 IF DO=DX AND DN=DY AND AX=XP AND
AY=YP THEN PRINT"VICTOIRE ! VOTRE EVAS
ION EST REUSSIE  !!" : END
1720 GOTO 1580
1730 REM---DANS LE PARC--------*
1740 PRINT"DES GENS FLANENT": GOTO 190
0
1750 REM---SUR LE BANC---------*
1760 PRINT"PERSONNE...": PRINT"ATTENDE
Z-VOUS ENCORE UN PEU ?"
1770 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1770
1780 IF A$<>"O" THEN 680
1790 SE=90 : GOSUB 1930
1800 IF R=0 THEN 1760
1810 REM---A L'ENTREPOT----------*
1820 PRINT"BONJOUR!": GOTO 1900
1830 REM---A LA POSTE----------*
1840 PRINT"LA POSTE EST FERMEE": GOTO
1900
1850 REM---CHEZ KINKAI--------*
```

```
1860 PRINT"BONJOUR MONSIEUR": GOTO 190
0
1870 REM---CHEZ AZERTY---------*
1880 PRINT"UN HOMME LOUCHE VOUS ACCUEI
LLE": GOTO 1900
1890 REM---SUR LES DOCKS--------*
1900 PRINT"VOUS POUVEZ ACHETER :": L=D
(X,Y)
1910 FOR NO=1 TO N(L) : PRINT NO".";OB
$(OB(L,NO)): NEXT NO : GOTO 580
1920 REM------TIRAGE DE %-----------
1930 Z=INT (RND(1)*100)+1
1940 IF Z<SE THEN R=1 : RETURN
1950 R=0 : RETURN
1960 REM---ACTIONS-----------------
1970 REM FUIR ----*
1980 SE=60: GOSUB 1920
1990 IF R=0 THEN PRINT"VOUS ETES ARRET
E": GOTO 2240
2000 PRINT"OK, CA MARCHE": GOTO 680
2010 REM FRAPPER--*
2020 SE=60: GOSUB 1920
2030 PF=PF-1
2040 IF PF<=0 THEN PRINT"VOUS ETES EPU
ISE!": PV=PV-1: PF=PF+10: GOTO 680
2050 IF T=4 THEN T=0 : GOTO 2080
2060 IF R=1 THEN PRINT"TOUCHE": T=T+1:
 GOTO 2020
2070 PRINT"RATE!" : GOTO 2020
2080 PRINT"VOTRE ADVERSAIRE EST K.O" :
 F= INT(RND(1)*200)+10: PRINT"FOUILLE=
"F"F": AR=AR+F : PRINT"PV="PV;" PF="PF
 : GOTO 680
2090 PRINT"PTS DE VIE:"PV;"  PTS DE FO
RCE:"PF
2100 REM---ACHETER---*
2110 PRINT"QUEL OBJET ?"
2120 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 2120
2130 OK=VAL(A$)
2140 PRINT OB$(OB(L,OK)) " COUTE "PX(O
B(L,OK))" F"
2150 IF PX(OB(L,OK))>AR THEN PRINT"TRO
P CHER POUR VOUS" : GOTO 580
2160 AR=AR-PX(OB(L,OK)): PS(OB(L,OK))=
1 : PRINT"OK! RESTE "AR: GOTO 580
2170 REM---MENDIER---*
2180 IF Q<>1 THEN PRINT"DEGAGE MINABLE
!": GOTO 530
2190 IF SF=0 THEN SE=40: GOSUB 1920
2200 IF R=1 THEN Q=4: GOTO 2180
2210 AU=INT(RND(1)*10)
2220 PRINT"IL VOUS DONNE "AU" F": AR=A
R+AU: GOTO 680
2230 REM ---POSTE FRONTIERE---
2240 PRINT"PAPIERS !"
2250 IF PS(5)=1 THEN 2270
2260 IF PS(5)=0 THEN PRINT"VOUS N'AVEZ
 PAS DE PASSEPORT !!": PRINT"ALLEZ HOP
, REFOULE": GOTO 510
2270 PRINT"OUI..OUI..HMM..."
2280 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 2280
2290 PRINT"HE LA! TOUCHEZ PAS A CE CLA
VIER"
2300 PRINT"C'EST UN FAUX. CE PASSEPORT
 ! JE VOUS ARRETE"
2310 PRINT"PAYEZ-VOUS LA CAUTION ? (O/
N):"
2320 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 2320
2330 IF AR<400 THEN PRINT"PAS D'ARGENT
 EN PLUS ! HOP, EN TOLE" : GOTO 2350
2340 IF A$="O" THEN PRINT"OK!": AR=AR-
400: PRINT"ALLEZ! CIRCULEZ!": X=5: Y=5
: GOTO 680
2350 REM---EN PRISON---
2360 BR$="!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
2370 BA=20:PRINT: PRINT"POUR SCIER VOS
 BARREAUX: BARRE D'ESPACE"
2380 PRINT"ATTENTION AUX RONDES !..."
2390 FOR G= 1 TO 2000 :  NEXT G
2400 R1=33: R2=23: R3=35
2410 R=R+1
2420 A$=INKEY$: IF A$<>"" THEN PRINT"Z
IP ZAP ZIP ZAP------>";: BA=BA-1 : PRI
NT  BA" mm": TB=1
2430 IF BA=0 THEN PRINT"LIBRE!": X=5:
Y=5:  GOTO 760
2440 IF R=R1 OR R=R2 OR R=R3 THEN 2510
2450 PRINT LEFT$(BR$,BA): TB=0
2460 IF R>=57 THEN R=3
2470 IF R1<0 THEN R1=80
2480 IF R2<5 THEN R2=48
2490 IF R3<10 THEN R3=48
2500 GOTO 2410
2510 PRINT"RONDE-----------------"
2520 R1=R1-2: R2=R2-3: R3=R3-8
2530 IF TB=1 THEN PRINT"VOUS ETES SURP
RIS!!!! NOUVEAUX BARREAUX!!": TB=0: BA
=20
2540 FOR I= 1 TO 300 : NEXT I : GOTO 2
410
2550 PRINT"PTS DE VIE:"PV;"  PTS DE FO
RCE:"PF
2560 REM-----JOUEZ A LA MORA-------
2570 PRINT"ON JOUE A LA MORA"
2580 PRINT"DOIGTS CACHES ? (O A 5):"
2590 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 2590
2600 IF VAL(A$)>5 THEN 2580
2610 DJ=VAL(A$)
2620 DM=INT(RND(1)*6)
2630 NM=INT(RND(1)*6)+DM
2640 PRINT"OK, J'AI CHOISI"
2650 PRINT"VOTRE CHIFFRE ? (O A 10):";
2660 INPUT"";A$: NT=VAL(A$)
2670 PRINT"TU MONTRES"DJ" DOIGTS ET TU
 DIS"NT
2680 PRINT"JE MONTRE "DM" DOIGTS ET JE
 DIS"NM
2690 TT=DM+DJ
2700 PRINT"LE TOTAL DES DOIGTS EST :"T
T
2710 PRINT"ARGENT EN POCHE" AR
2720 IF TT=NT AND TT=NM THEN PRINT"EGA
LITE": GOTO 2750
2730 IF TT=NT THEN PRINT"T'AS GAGNE!"T
T*10 : AR=AR+(TT*10) : GOTO 2770
2740 IF TT=NM THEN PRINT"J'AI GAGNE":
AR=AR-((TT*10)/2): GOTO 2760
2750 PRINT"AUCUN GAGNANT"
2760 IF AR<=0 THEN PRINT"T'ES RUINE":
AR=0: GOTO 680
2770 PRINT"REJOUER ? (O/N)"
2780 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 2780
2790 IF A$<>"O" THEN 680
2800 GOTO 2560
```

PROGRAMME EN BASIC

LUDOQUIZ

1 Dans quel jeu parle-t-on de libertés?

a. go
b. backgammon
c. barbu

2 Dans quel jeu gagne-t-on avec 21?

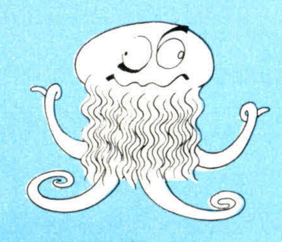
a. canasta
b. black jack
c. baccara

3 Au rami, si on a étalé deux as et un joker,

a. on peut ensuite prendre le joker si on le remplace par un des as manquants
b. on peut prendre le joker si on le remplace par les deux as manquants
c. on ne peut plus prendre le joker

4 Qui entame au barbu?

a. le déclarant
b. le joueur à gauche du déclarant
c. le joueur à droite du déclarant



5 A quel jeu doit-on délivrer les autres?

a. l'épervier
b. les gendarmes et les voleurs
c. la balle au prisonnier

6 La personne qui fabrique des mots croisés est un?

a. verbicruciste
b. cruciverbiste
c. motscroisiste

7 Laquelle de ces couleurs ne correspond pas à une catégorie de questions au "Jeu des Mille Francs"?

a. bleu
b. blanc
c. vert

8 Au Yams, un carré rapporte?

a. 25 points
b. 30 points
c. 50 points

9 Dans le jeu des 7 familles, chaque joueur reçoit, en début de partie?

a. 6 cartes
b. 7 cartes
c. 10 cartes

10 Lequel de ces jeux n'est pas un jeu de lettres?

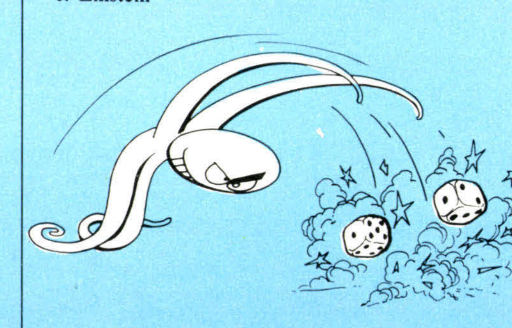
a. Satanix
b. Coggle
c. Option

11 Quelle gare n'existe pas au Monopoly?

a. gare du Nord
b. gare de l'Est
c. gare de Lyon

12 Qui a dit "Dieu ne joue pas aux dés"?

a. Spinoza
b. Bachelard
c. Einstein



13 L'aluette se joue avec ?

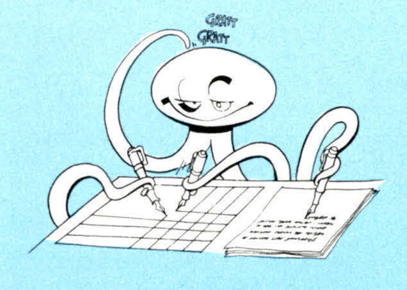
a. 32 cartes
b. 48 cartes
c. 52 cartes

14 Au tarot, on a théoriquement le droit de mettre au chien ?

a. des bouts
b. des rois
c. des atouts

15 Lequel de ces écrivains a publié de nombreux mots croisés ?

a. Georges Perec
b. Raymond Queneau
c. André Breton



16 "Halma" est un jeu ?

a. micro
b. de cartes
c. de pions

17 A la scopa, on marque un point supplémentaire quand on détient la majorité des ?

a. carreaux
b. cœurs
c. piques

18 Aux dames, laquelle de ces situations n'entraîne pas la nullité ?

a. Une dame contre trois
b. la même position apparaissant 3 fois
c. un joueur ne peut pas jouer

19 Quel pays est actuellement champion d'Europe de bridge ?

a. la France
b. l'Italie
c. la Suède

20 Le championnat du monde de backgammon a régulièrement lieu à ?

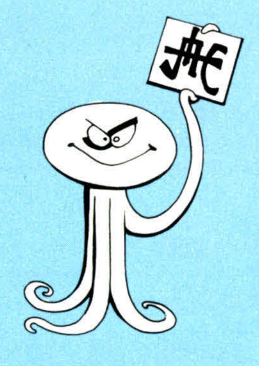
a. Las Vegas
b. Monte-Carlo
c. Miami

21 Dans quel film l'un des protagonistes poset-il des énigmes à son adversaire ?

a. Le Limier
b. Devine qui vient dîner
c. La Question

22 Au mah-jong, le brelan s'appelle ?

a. chow
b. kong
c. pung



23 Aux échecs, le début 1. g3 est appelé ?

a. ouverture du Fianchetto-roi
b. ouverture Larsen
c. ouverture Reti

24 Quelle ville d'eaux abrite tous les ans au printemps un festival de bridge, de Scrabble, d'échecs, ...?

a. Vittel
b. Vichy
c. Aix-les-Bains

25 Combien y a-t-il de bâtonnets au mikado ?

a. 30
b. 40
c. 50

26 Au bridge, l'intervention à 2 trèfles montrant un bicolore majeur sur l'ouverture d'un sans-atout est appelée ?

a. Landy
b. Drury
c. Roudi

27 Au Djambi, laquelle de ces pièces peut tuer ?

a. provocateur
b. nécromobile
c. reporter

28 Olivier Lestruhaut est champion de France de ?

a. Jarnac
b. Miramis
c. Othello

29 Dans quelle œuvre Edgar Poe disserte-t-il de la supériorité des dames sur les échecs ?

a. Eurêka
b. Le Corbeau
c. Double Assassinat dans la rue Morgue

30 Lequel de ces pays n'a jamais eu de représentant au championnat du monde de Scrabble francophone ?

a. USA
b. Côte d'Ivoire
c. Ile Maurice

Solutions page 125

COTE A COTE

Saurez-vous tracer votre chemin ? C'est ce que nous vous proposons ici, au gré de quelques petits jeux dont le ressort principal n'est, cette fois, ni la prise ni le déplacement, mais tout simplement la pose des pièces.

De nombreux jeux s'appuient sur le principe de la pose, l'action de base des joueurs étant simplement de poser des pièces sur un tableau, de quelque nature qu'elles soient : pions, cartes, dominos, voire de simples signes sur un papier quadrillé...

Cette pose peut être libre, les joueurs pouvant jouer sans contrainte sur tout le tableau, comme au *morpion*, au *go*, au *Hex* ou à *Pipopipette*. Elle peut aussi être restreinte par des règles diverses, notamment de continuité avec les pièces déjà posées; c'est le cas d'*Othello*, des *dominos*, de *Continuo*... Parfois, c'est un véritable chemin que les pièces dessinent.

Dans ces derniers cas une dimension tactique supplémentaire est introduite par le fait que toute pièce jouée ouvre en général de nouvelles possibilités de jeu à l'adversaire, comme à *Othello*.

Les jeux présentés reposent sur ce principe de pose en continuité. Tandis que *Sidominos* est une des trop rares inventions à partir du matériel classique des dominos, *Plank* utilise des "triminos", *Point-blank* et *Obstacles*, enfin, ont en commun la réalisation par les joueurs de cheminements continus de pièces.

POINT-BLANK

(Création Jumbo)

Joueurs: 2

Matériel:
- un damier de 6×6 cases
- 18 pions noirs et 18 pions blancs. Ces pions doivent être "orientés", c'est-à-dire comporter une flèche.

Il est aussi possible de jouer à ce jeu avec du papier quadrillé et des crayons.

Objectif: bloquer l'adversaire.

Position de départ: le damier est vide. Chaque joueur choisit une couleur de pions.

Marche du jeu: les joueurs jouent en alternance. A leur premier coup, ils posent un de leurs pions sur une case de leur choix en l'orientant comme ils veulent : la flèche doit indiquer une des huit cases adjacentes.

A partir de leur deuxième coup, les joueurs posent chacun leur tour un pion sur la case indiquée par la flèche de leur dernier pion joué. Chacun développe ainsi un chemin sur le damier avec les pions de sa couleur. Quand un joueur pose un pion, la flèche doit indiquer une case vide et ne doit pas indiquer la même case que la flèche du dernier pion posé par son adversaire; cette case est en quelque sorte réservée.

Début de partie.
Les numéros indiquent l'ordre de pose des pions à flèches noires.

Il est possible de passer d'un bord au bord opposé en plaçant un pion sur un bord et en pointant la flèche vers l'extérieur du damier; la prochaine case occupée par le joueur sera alors la case correspondante sur le bord opposé. Un tel changement de bord ne peut se faire que par passage horizontal ou vertical mais pas diagonal. Naturellement la case visée doit être vide et non réservée par l'adversaire.

Fin de la partie: la partie s'arrête lorsqu'un joueur ne peut plus jouer de coup valable. Son adversaire est vainqueur.

OBSTACLES

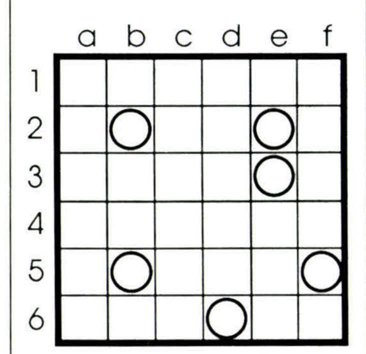
(Création François Pingaud)

Joueurs: 2 à 6

Matériel: papier quadrillé (une feuille par joueur) et des crayons.

Objectif: marquer des points en faisant passer le "chemin" sur ses propres "obstacles".

Préparation du jeu: chaque joueur dessine sur sa feuille une grille indicée de 6×6 cases, puis il place secrètement six "obstacles" (un signe : O) sur six cases à son choix.

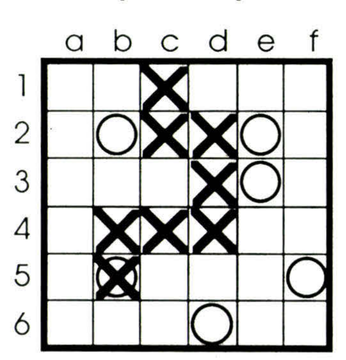


Grille d'un joueur.

Marche du jeu: le premier joueur annonce une case quelconque. Tous marquent cette case sur leur grille d'une croix. Si un joueur a un obstacle sur cette case, il l'annonce et marque un point, car c'est le premier coup de jeu.

Puis chaque joueur à son tour annonce une case de son choix, qui doit être adjacente, orthogonalement ou diagonalement, à la case précédemment jouée et qui doit être encore vide de croix. Tous les joueurs marquent alors cette case sur leur grille; si un joueur a un obstacle sur la case, il l'annonce et marque autant de points que de coups déjà joués, en comptant ce dernier.

Un joueur peut annoncer une case sur laquelle il a un obstacle. Il se peut également que plusieurs joueurs annoncent un obstacle sur la même case; ils marquent tous le nombre de points correspondants.



La case B5 vient d'être jouée. Le joueur annonce "obstacle" et gagne 8 points.

Fin de la partie: la partie s'achève lorsqu'un joueur ne peut plus jouer car le chemin formé par les cases déjà jouées arrive sur une impasse : il n'y a plus de case jouable adjacente à la dernière case jouée.

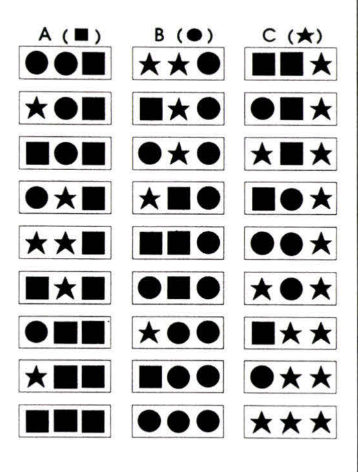
Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points à ce moment-là. Les obstacles qui n'ont pas été couverts par le chemin ne rapportent rien.

FLANK

(Création C.S. Elliot)

Joueurs: 3

Matériel: 27 "triminos" (rectangles équivalant à trois carrés mis bout à bout) marqués ou coloriés selon la figure. On pourra aisément les fabriquer en carton.

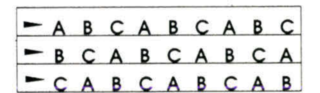


L'ensemble des pièces.
Chaque joueur prend les pièces d'une colonne avec le symbole indiqué.

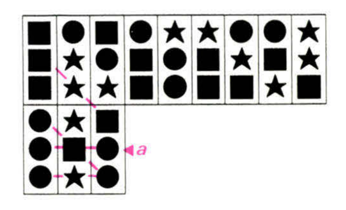
Préparation du jeu: chaque joueur prend les 9 pièces d'une des colonnes de la figure, et il lui est attribué le symbole ou la couleur correspondant. Pour faciliter le tri, il est utile de marquer les pièces au dos.

Marche du jeu: chaque joueur à son tour pose une de ses pièces sur la table. Après la première, chaque pièce est posée le long de la précédente.

Lorsqu'une première série de 9 pièces a été ainsi formée (chaque joueur a joué trois fois), une nouvelle série de 9 est constituée en posant les pièces sous les précédentes. Puis une troisième série de 9 est placée sous la seconde.



L'ordre de jeu entre les joueurs A, B et C pour les 3 séries.



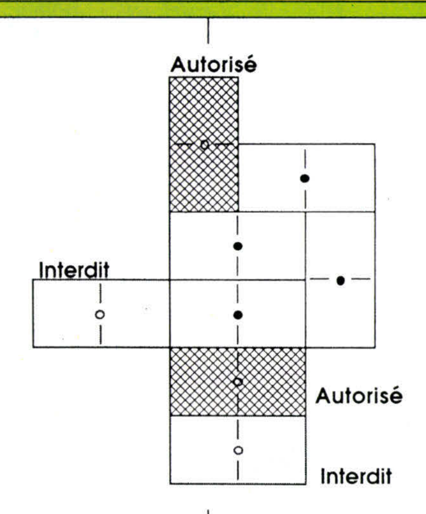
La pièce (a) vient d'être posée. Elle réalise les 4 flanks indiqués, faisant perdre 2 points à chacun des joueurs (■) et (★).

L'ensemble forme un carré ayant pour côté 9 petits carrés élémentaires.
Chaque série est entamée par un joueur différent, puis ils jouent tour à tour, comme cela est indiqué sur la figure.

Score: lorsqu'une pièce est placée, on regarde si elle crée des "flanks" c'est-à-dire des suites de trois symboles dont les deux extrêmes sont les mêmes. Le symbole du milieu est dit "flanqué" et il "rapporte" un point à son propriétaire.

Ne comptent que les flanks dont le symbole du milieu appartient à une pièce posée précédemment, pas à la pièce qui est jouée.

Fin de la partie: elle s'achève lorsque toutes les pièces ont été jouées. Le score le moins fort gagne.



Sidominos

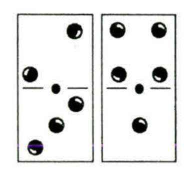
(Création Sid Sackson)

Joueurs: 2

Matériel: 30 dominos, tirés de deux jeux classiques dont on ôte les blancs et les six.

Objectif: marquer des points en plaçant ses dominos et en respectant les règles de continuité.

Préparation du jeu: les dominos sont mélangés, puis chaque joueur en prend 14. Les deux derniers sont posés sur la table, face visible, en se touchant par un grand côté.



Position de départ.

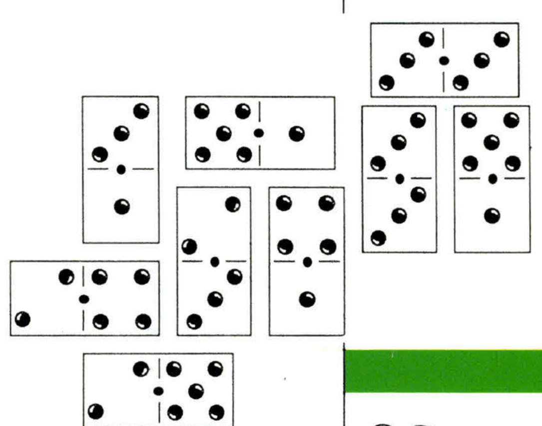
Marche du jeu: chaque joueur à son tour pose un domino sur la table, en respectant les règles suivantes:
- le domino doit être adjacent à l'ensemble des dominos déjà posés par au moins un grand côté ou un petit côté et un demi-grand côté.
- le domino ne doit pas former avec ceux déjà posés un alignement de plus de trois dominos se touchant par le grand côté.
- le domino doit respecter les motifs déjà présents sur la table, colonne par colonne et rangée par rangée.

Le motif de chaque ligne est la suite régulière des chiffres qui y apparaissent. Cette suite doit être logique en ce sens que la répétition d'un chiffre doit respecter son ordre d'apparition. La troisième ligne de la figure présente la suite 1-2-4-3-1. Son motif est donc 1-2-4-3. Pour en respecter la règle, on ne peut donc poser qu'un 2 après le 1 de droite, ou un 3 après celui de gauche. Le motif de la quatrième colonne est plus simple : 1-4; la suite ne peut être poursuivie au-dessus et au-dessous que par un 4. La cinquième colonne ne pourra contenir que des 3 (le motif est réduit au minimum : un seul chiffre est répété). Enfin, plusieurs lignes n'ont pas encore de motif bien défini et peuvent être encore complétées de plusieurs manières : au-dessus du 3 de la deuxième colonne peut venir un 5 ou un 2. En revanche, certaines cases ne pourront être remplies car elles correspondent à des motifs contradictoires : la case sous la colonne de 3 ne peut à la fois être un 3 et respecter le motif de la quatrième ligne.
Si le joueur ne peut poser aucun de ses dominos en respectant les règles, il passe son tour.

Score: pour chaque domino posé, un joueur marque un nombre de points égal au produit des longueurs des lignes que ce domino prolonge; ce nombre est doublé si le domino posé est un double.
Quelques exemples peuvent être tirés de la figure. Le joueur marque selon que le dernier domino posé est :
- le 2-5 en bas à gauche : 4×4= 16 points
- le 3-3 en haut à droite : 3×3= 9 points doublés= 18 points
- le 3-1 de la deuxième colonne : 4×5×5= 100 points.

Fin de la partie: la partie s'achève lorsqu'aucun des deux joueurs ne peut plus poser de domino. Le plus fort score gagne.
Jeu à 3 ou 4 joueurs: il est possible de jouer à trois joueurs, chacun prenant au départ 9 dominos et un domino étant écarté du jeu. On peut aussi jouer à quatre joueurs avec chacun 7 dominos, en équipe ou en solo.

Après 7 coups. Le joueur qui viendrait de poser le 3-1 de la deuxième colonne marquerait: 4 (la nouvelle longueur de la deuxième colonne)× 5 (la nouvelle longueur de la deuxième rangée) × 5 (la nouvelle longueur de la troisième rangée). Soit 100 points.



NORJANE

Mais que fait un Messager Galactique entre deux missions héroïques? Il médite sur sa dernière aventure et en tire les leçons. Il travaille alors certains exercices physiques, enrichit sa connaissance de tel ou tel aspect de l'univers (ce que traduisent les points d'expérience, qui permettent d'augmenter certains scores). La curiosité du Mega le pousse ainsi, tôt ou tard, à consulter les documents sur Norjane, la planète d'origine de la Guilde des Messagers Galactiques, et son fameux Sanctuaire...

Extrait de la célèbre et introuvable Liste Blanche (liste de mondes totalement absents des divers Répertoires des planètes) :

Dans la nébuleuse Rosette, constellation de la Licorne, existe une région où naissent de nouvelles étoiles. Cette région, surnommée La Transparente par les étoiliers, abrite la planète-mère de la Guilde des Mega, Norjane.

Norjane:
Diamètre: 31 265 km
Circonférence à l'Equateur: 98 224 km
Gravité: 1,2 g
Jour sidéral: 47 h
Axe: 4°20' sur le plan orbital
Océans: 60% de la surface
Atmosphère: Type T (azote-oxygène).

L'abondance d'oxygène entraîne chez les Terriens une légère euphorie, ce qui peut expliquer leur réussite (extravagante) à certains tests, notamment physiques.

Faune et flore: Norjane est une très vieille planète dont les continents se sont séparés tardivement. On y retrouve donc les mêmes espèces plus quelques-unes propres à chaque continent.

Organisation sociale: de type 4, technologie de type 1.

Norjane, planète d'origine du premier Messager, n'a guère évolué depuis la découverte du Transit, et l'avance technologique n'est guère le fait que des artistes qui, cependant, ne font de la recherche que dans un but esthétique. Après quelques siècles de Niveau Technologique 2 ou 3, Norjane est lentement revenue au NT1, développant, en revanche, un code de comportement social autrement sophistiqué, plus complexe encore que celui du Japon ancien. Heureusement pour les Mega visitant la planète, leur statut d'étrangers les dispense de respecter une partie des usages les plus complexes. A l'écart des routes galactiques, protégée par le secret environnant le sanctuaire des Mega, Norjane est donc restée une planète de type médiéval (type 1) tout en ayant, malgré tout, intégré quelques éléments de type 2, voire de type 3. Les événements et faits divers de l'AG y sont certes suivis avec quelque intérêt, mais guère plus que n'importe quel feuilleton de fiction.

SALUTATION DE GRADE 3 ENVERS UNE PERSONNE DE CLASSE SOCIALE DU 2e DEGRÉ (VARIANTE DES JOURS PAIRS DES MOIS D'ÉTÉ)

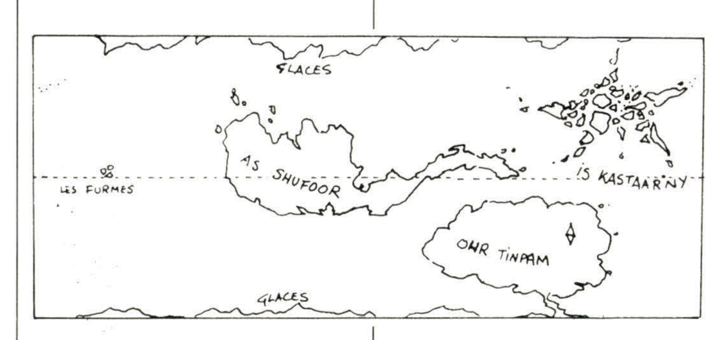
Géographie: la planète se divise en trois continents de dimensions inégales.

• As Shufoor, en forme de pipe à long tuyau tordu, étire ses 105 millions de km² autour de l'équateur. Le climat humide et la chaleur y règnent, sauf sur quelques plateaux en altitude et les montagnes. Des tribus semi-sauvages cohabitent avec des petits royaumes et des équipes de Mega en train de s'entraîner. De fait, le cœur de la forêt abrite des créatures extrêmement redoutables, et les Mega, lors de leur entraînement, interdisent à ces monstres l'accès à certaines régions, permettant ainsi à des tribus pacifiques de s'y installer. Ce qui favorise bien sûr les bons rapports entre Norjaniens et Mega.

La partie Ouest du continent garde les traces d'une ancienne tentative d'installation de "civilisation" abandonnée : fermes, villages, parfois même petites villes... Mais le tout à l'état de ruines.

• Is Kastaarny évoque une étoile morcelée, de 60,3 millions de km². En partant d'As Shufoor vers le nord-est, on atteint les premières îles d'Is Kastaarny après 3 500 km de traversée. Son climat tempéré est très apprécié des Mega terriens. C'est le continent le plus urbanisé. Hormis sur les plus grandes îles, les problèmes de frontières n'existent pas. Chaque île a sa "coloration" particulière en fonction de son dirigeant et de ses notables. Certaines îles plus à l'écart sont d'ailleurs régies par les plus curieux des systèmes politiques !

Des lignes régulières de voiliers croisent quelques rescapés de l'époque NT3, des vapeurs fabriqués sur l'île Klabask. Les plus grandes des îles sont assez autonomes, tandis que les petites sont souvent unies par des interdépendances commerciales. Les régions les plus convoitées possèdent



~~PUBLICITE~~
AVERTISSEMENT

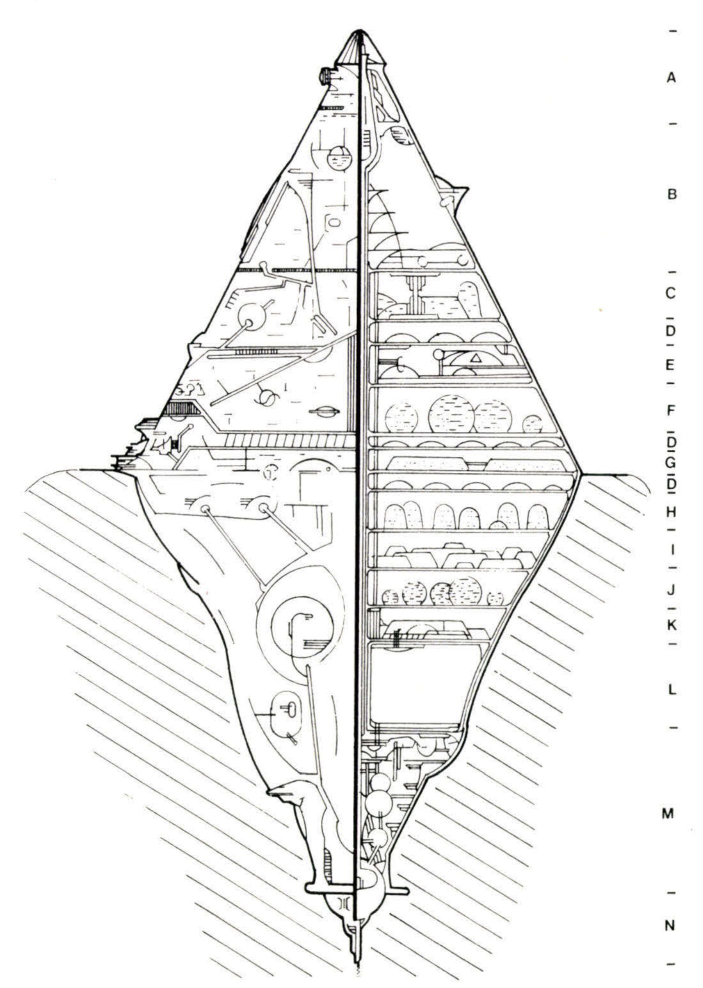
Attention. La lecture de cette rubrique est absolument déconseillée à ceux qui ne connaissent pas le jeu de rôle Mega. Leur santé mentale risquerait d'en être gravement altérée. Mega propose en effet de lancer dans l'aventure des Messagers Galactiques, non seulement dans diverses planètes de notre Cosmos, mais également dans des "univers parallèles". Nous ne pouvons qu'encourager les Terriens ignorants à se procurer Mega

directement au siège de l'Assemblée Galactique, 5, rue de La Baume, 75008 Paris.

des fortifications diverses où se mélangent parfois des constructions récentes et des vestiges datant de plusieurs siècles ou milliers d'années même.

Signalons, au-milieu du vaste océan qui sépare les deux continents, si l'on parcourt la planète d'est en ouest, trois îles (de la taille de la Corse ou de la Sardaigne environ), les Furmes, peuplées, mais sans aucun contact avec le reste de la planète depuis des siècles. S'il y a jamais eu de tétraèdre de transit sur ces îles, ils ont été détruits...

• Ohr Tinpam, enfin, continent ovoïde bulbeux, s'étend sur 91,8 millions de km², dans l'hémisphère sud, jusqu'au cercle polaire. Hormis la région nord du continent, la majeure partie d'Ohr Tinpam subit un climat froid (10° en moyenne) voire polaire... Toundra parcourue par des nomades, les villes y sont rares. C'est là que se trouve, perdu au milieu d'un no man's land, l'édifice gigantesque de la Guilde des Messagers Galactiques, le Sanctuaire.



Coupe schématisée du Sanctuaire

A. Canon à plasma. Tire directement son énergie du centre de Norjane. Puissance colossale. A servi une fois, il y a 12 000 ans.
B. Astroport.
C. Ateliers de montage, entretien, réparation.
D. Culture, élevage (l'élevage est aussi pratiqué à l'extérieur) et aliments de synthèse.
E. Quartier des Mega en mission active.
F. Quartier résidentiel haut, loisirs, visiteurs.*
G. Centre de commandement.
H. Centre administratif.
I. Centre de recherche.
J. Quartier résidentiel bas.
K. Sécurité, surveillance.
L. Archives.
M. Générateurs et réserves d'énergie.
N. Capteurs (s'enfoncent jusqu'au noyau de Norjane).

**.. aux innombrables clivages de paysages, constructions, formes, tailles, climats et atmosphères différents, représentant l'un des centres les plus cosmopolites de l'univers.*

Le Sanctuaire

Aucune route n'y mène, puisque les Mega y arrivent par voie de Transit. Toutefois, pour permettre, à certaines occasions, des milliers de Transits simultanés, des myriades de tétraèdres entourent le bâtiment, abrités par de petits édifices aux styles variés. Des Karapaths, animaux de monte confortables et dociles, paissent autour de ces points de transit et permettent de se rendre au sanctuaire.

Ce sanctuaire apparaît comme un gigantesque tétraèdre régulier de 10 km de côté, pointant donc un sommet à un peu plus de 8 km du sol (voir votre cours de géométrie terrestre euclidienne). Mais, en fait, il est constitué de deux trétraèdres identiques, le second, symétrique du premier s'enfonçant dans le sol de la planète.

Hormis les milliers de Mega visiteurs qui s'y rendent chaque jour, on y recense une population très dense : Humains, Ganymédiens, de nombreux Vilnéens, et toute une population d'origine norjanienne qui vit et travaille au Sanctuaire, et ce depuis des générations.

L'ensemble des peuples du Cosmos y est donc représenté, excepté les Guetteurs, aux longs corps flottants, qui dérivent dans l'espace.

Les fonctions principales du sanctuaire sont :

• L'archivage de l'information : depuis de véritables parchemins de l'origine des temps jusqu'aux cristomemos, en passant par les archives tridi et les souvenirs télépathiques engrangés par les Zgounges Migraineux d'Aldébarande, une bonne partie de la mémoire du Cosmos est stockée ici. Rarement sous sa forme originelle pour des questions de place, bien sûr. De nombreux archivistes sont à la disposition des Mega afin de guider leurs recherches dans cette jungle encyclopédique.

Les informations sont classées selon leur niveau de secret et certaines ne peuvent être consultées sans autorisation. Notons enfin que les Mega doivent payer 0,1 à 10 PO (l'équivalent de 100 F à 10 000 F voire plus) s'ils désirent, hors mission et à titre personnel, consulter des documents que l'on trouve facilement sur leur monde d'origine (ce numéro de *Jeux & Stratégie* par exemple).

• La recherche : les Mega doivent sans cesse faire face à de nouvelles situations dans les lieux les plus étranges, obligeant les concepteurs d'équipement individuel à inventer sans relâche. A côté de la recherche "pratique", toute une équipe planche sur les théories qui régissent non seulement l'univers, mais les univers parallèles et leurs rapports. Malgré 15 000 ans de travaux, de nombreux mécanismes restent incompréhensibles (sauf peut-être par les Guetteurs, mais allez discuter avec un Guetteur...).

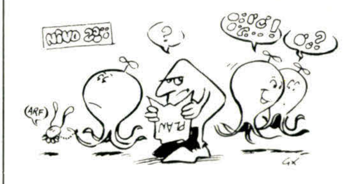
On a même vu des théories apparemment radicalement opposées... se voir vérifiées par l'expérience ! Ce qui explique que les chercheurs considèrent leur travail comme un jeu de loterie sophistiquée.

• La surveillance : une équipe de "psy" de haut niveau, spécialisés dans cette tâche, contacte sans cesse les Guetteurs qui dérivent dans l'espace. Non seulement pour leur demander de retrouver les individus, Mega ou non, égarés dans des univers parallèles, mais aussi pour être informés d'anomalies dans la structure même de notre univers ou dans celle des plus "proches", et qui pourraient faire basculer la réalité dans un cauchemar sans nom, ou même dans le néant (voir le scénario L'Incrédule, dans Mega 2).

• Le commandement : c'est au Sanctuaire que se retrouvent les têtes pensantes de la Guilde lorsqu'un problème se pose à l'échelle galactique. Les "antennes" de la Guilde sont très autonomes, mais les responsables reviennent fréquemment sur Norjane prendre les nouvelles (n'oublions pas que l'information qu'apporte instantanément un Mega qui se transite pourrait prendre des années sinon des siècles pour traverser l'espace sous la forme d'ondes physiques.

• L'entraînement : La Guilde possède plusieurs planètes où s'entraînent les Mega, ainsi que des univers parallèles plus ou moins biscornus réservés au même usage. Toutefois, diverses raisons amènent des Mega à s'entraîner sur place. Par exemple, s'ils doivent simultanément faire des recherches dans les archives. Ou encore s'ils s'entraînent à manipuler un engin, un matériel, alors que les labos de recherche n'en ont pas terminé la mise au point...

En dehors de ces fonctions principales, le Sanctuaire contient, bien sûr, toutes les installations propices à la vie courante de millions d'individus de races et de planètes différentes. Les quartiers résidentiels sont ainsi cloisonnés en secteurs où l'atmosphère est plus propice à telle ou telle race. Ceci va de pair avec la décoration, la taille des logements.



SORTEZ LES FLINGUES!

Cloué dans le dos! Dédé Le Noir a été assassiné! Tient-on une piste? (Toute ressemblance avec un jeu de déduction BCBG serait pure coïncidence.) Décembre 47. Depuis deux ans, le gang coule des jours tranquilles à Belleville. Et vlan, voilà qu'on retrouve le beau Dédé, baignant dans son sang! Quel est le traître qui lui a planté son surin entre les omoplates? Faut faire fissa pour le flinguer, avant qu'il ne butte le Boss. Messieurs les hommes, il est temps de sortir les feux!

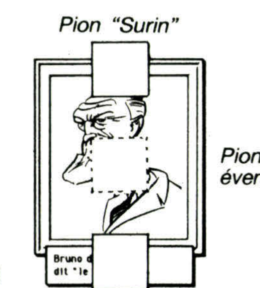
Nombre de joueurs: 2 à 7
Matériel:
• le plateau en encart. Il représente le quartier général du gang. Outre l'armurerie contenant les flingues et diverses pièces, on y trouve le passage secret qui conduit au burlingue du Boss. Il y est assis, derrière sa table, entouré des chaises où viendront s'asseoir ses gardes du corps. Les seize membres du gang figurent, numérotés, en médaillons, autour du plateau. Ce sont Messieurs les hommes.
• les pions. Ils sont répartis en cinq catégories:
• les hommes (16). Chaque pion représente le personnage dont le médaillon porte le même numéro.
• les costards:
- 11 costards neufs noirs
- 5 costard déchirés gris
• les surins :
- 15 surins propres
- un surin sanglant, en rouge!
• les objets:
- 9 vieux journaux
- 2 rats
- 3 mitraillettes
- une clef "passage secret"
- une bagouze (celle du Boss!)
• les marqueurs:
- 7 flingues
- 4 pions K.-O. (matraques)
- 6 bouteilles pleines
- 4 bouteilles vides
- 2 têtes de mort
• un dé à 6 faces.

Principe du jeu: chaque joueur dirige, au sein du gang, une "famille" comprenant de deux à six hommes. Le gang est au total composé de seize hommes. L'un de ceux-ci sera "le" traître.
Les joueurs, à l'exception de celui qui dirige le traître, ignorent à quelle famille il appartient. Leur but, avant de le flinguer, sera donc de le démasquer. Quant au traître et à sa famille, leur but sera de flinguer le Boss.

But du jeu:
- pour le joueur dirigeant le traître, descendre le Boss,
- pour les autres: descendre le traître.

Les familles: chaque joueur constitue sa "famille" en choisissant, selon le nombre de participants, de deux à six hommes:
- 2 joueurs: 6 hommes par famille
- 3 joueurs: 4 hommes par famille
- 4 ou 5 joueurs: 3 hommes par famille
- 6 ou 7 joueurs: 2 hommes par famille.
Pour faciliter le repérage des familles, les joueurs choisissent des hommes dont les médaillons figurent, sur le plateau, les uns à côté des autres.
Après constitution des familles, il reste de un à quatre hommes: ce seront les gardes du corps du Boss.

L'habillage: chaque homme va recevoir un ensemble de trois pions comprenant un surin, un costard (neuf ou déchiré) et un objet (vieux journal, rat, mitraillette, clef ou bagouze). Le traître portera un costard déchiré et le surin sanglant (rouge).
On commencera donc par associer le pion surin sanglant et un pion costard déchiré. On les retournera face cachée. Ce sera "l'habillage" du traître. Puis on leur adjoindra au hasard un pion objet qui restera, face cachée, ignoré des joueurs. Puis on constituera quinze autres tas "habillage" comprenant chacun un surin, un costard et un objet. Tous les pions seront retournés face cachée.
On mélangera les tas (sans mélanger les pions, bien sûr) et on en distribuera à chaque joueur autant qu'il dirige d'hommes (de deux à six). Le ou les tas restants (de un à quatre) seront placés, faces cachées, sur les médaillons des hommes non attribués, les gardes du corps du Boss.
Chaque joueur prend alors connaissance, en secret, des pions qu'il a reçus. Il attribue chaque tas au choix à l'un des hommes de sa famille. Il



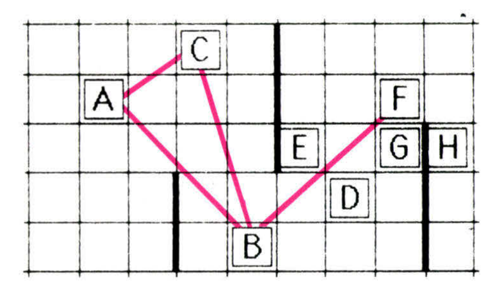
1

place sur le médaillon de celui-ci, faces cachées, un pion surin en haut et un pion costard en dessous (schéma 1). Les objets seront placés sur le plateau (voir ci-dessous).
Si l'un des joueurs a reçu le tas comprenant le surin sanglant, il choisira, en secret, celui de ses hommes qui sera le traître. Le médaillon de cet homme recevra donc le pion surin sanglant et un pion costard déchiré.

Mise en place:
- à tour de rôle, les joueurs placent un des pions objets qu'ils ont reçus sur une case marquée «?» de leur choix sur le plateau. On continue l'opération jusqu'à ce que tous les pions objets distribués aux joueurs aient été placés sur le plateau;
plateau;
- les sept pions flingues sont placés dans l'armurerie;
- tous les pions hommes sont placés sur le trottoir, face à l'allée qui conduit au QG;
- le ou les pions gardes du corps, c'est-à-dire le ou les hommes qui n'ont pas été attribués aux joueurs, sont placés dans le burlingue sur les chaises face au Boss, à commencer par la chaise n° 1, puis éventuellement dans l'ordre des numéros.

Pages 97-104 manquantes
(encart "Sortez les flingues")

Les déplacements:
- à son tour, chaque joueur lance le dé et déplace l'un de ses hommes du nombre de cases indiqué par le dé, ou moins ou même pas du tout. Les déplacements s'effectuent en passant d'une case à une case "en contact" (ayant un côté commun et non séparée par un mur, voir schéma 2). Puis il recommence l'opération pour chacun de ses hommes;



2
F et G sont les seuls pions en contact. A, B et C peuvent se flinguer mutuellement. B pourrait aussi tirer sur E, D et F, mais pas sur G ni sur H.

- un homme peut passer sur la case où se trouve un autre homme, mais pas s'y arrêter;
- un homme ne peut pas passer sur une case occupée par un personnage K.-O., un garde du corps ou la table du Boss (ni *a fortiori*, s'y arrêter);
- les murs sont infranchissables mais, à l'exception de la porte blindée protégeant le burlingue du Boss, toutes les portes sont ouvertes et se franchissent normalement.

les actions:
- ce n'est qu'après avoir effectué tous ses déplacements qu'un joueur procède aux actions relatives à chacun de ses hommes;
- chaque homme ne peut effectuer qu'une seule des actions suivantes par tour:

1. examiner un costard
2. cogner
3. fouiller
4. flinguer
5. s'emparer d'un objet

Sur les cases du jardin, à l'extérieur du QG, les hommes ne peuvent que flinguer.

1. Examiner un costard:
Près du corps de Dédé, on a trouvé un morceau de costard déchiré. Le traître porte à coup sûr un costard déchiré. Mais, à la fin d'une journée de labeur, d'autres hommes se présentent dans le même état.
Un costard déchiré ne constitue donc pas une preuve, mais un indice: sur les seize hommes, cinq portent un costard déchiré... le traître est l'un d'eux.
Pour examiner le costard d'un homme, un homme doit se trouver sur une case en contact. Le joueur prend alors connaissance du pion costard situé, face cachée, sur le médaillon du personnage examiné, puis il le remet en place, toujours face cachée. Une homme ne peut examiner qu'un costard par tour.

2. Cogner:
Cogner un homme permet de l'immobiliser pendant un tour et de le fouiller. Un homme peut en cogner un autre s'ils se trouvent sur deux cases en contact. L'attaquant jette alors le dé: avec un résultat de 3, 4, 5 ou 6, l'homme cogné est K.-O. Il est recouvert d'un pion K.-O. Un homme K.-O. ne peut effectuer aucune action, ni même se déplacer, pendant un tour. Une fois ce tour passé, on retire le pion K.-O., et l'homme recouvre toutes ses facultés.
Pour un résultat de 1 ou 2 au dé, l'homme cogné n'est pas K.-O. et peut riposter immédiatement, soit en cognant lui-même (même procédure), soit en flinguant s'il possède une arme. Si aucun des deux hommes en lutte ne possède d'arme, le combat continue jusqu'à ce que l'un d'eux soit K.-O..
Si, dans la pièce où un homme se fait cogner se trouvent un ou plusieurs membres de sa famille, ceux-ci pourront flinguer l'agresseur lorsque leur tour sera venu. (On considère comme une même pièce toutes les cases dont le sol est identique, voir plateau).

3. Fouiller:
Un homme sur une case en contact avec celle où se trouve un homme K.-O. ou un garde du corps peut le fouiller. Le joueur prend alors connaissance, en secret, du pion "surin" placé sur le médaillon du "fouillé", puis le replace toujours face cachée. S'il s'agit du surin sanglant, il sait à présent que cet homme est le traître!. Un même homme ne peut cogner un autre homme et le fouiller dans le même tour.
Au lieu de fouiller un homme dans ces conditions, on peut s'emparer de l'objet éventuellement placé, face visible, sur son médaillon (mitraillette, flingue ou bagouze) pour le placer sur son propre médaillon (à condition de respecter l'interdiction de posséder deux armes).

4. Flinguer:
Seul un homme armé peut en flinguer un autre (c'est ben vrai, ça!). De plus, un homme ne peut en flinguer un autre que dans l'un de ces quatre cas:
a) il vient d'être cogné sans avoir été mis K.-O.. (voir 2. Cogner);
b) il est dans la pièce où l'un des membres de sa famille vient de se faire cogner ou flinguer;
c) il vise le traître, ou plus exactement, un homme qu'il suppose être le traître. On retourne alors le pion surin posé sur le médaillon du "flingué". Si c'est le surin sanglant, cet homme était le traître, et celui qui l'a flingué gagne la partie. Sinon, le joueur qui vient de flinguer un copain est éliminé, et tous ses pions sont retirés du plateau;
d) il est lui-même le traître. Cette "qualité" lui donne le pouvoir de flinguer en dehors des cas a et b. Mais il doit alors se dévoiler en retournant son pion surin sanglant.
Un homme ne peut en flinguer un autre que s'il existe une ligne de tir dégagée entre eux, c'est-à-dire qu'une ligne droite imaginaire tracée entre les centres des deux cases ne rencontrerait ni mur ni case occupée (sauf par des pions objets ou la table du Boss). La ligne peut toutefois passer à l'angle d'une ou même entre deux cases occupées. (Voir schéma 2.)
Un homme ne peut en flinguer qu'un autre par tour avec un flingue, deux avec une mitraillette. Un homme flingué est automatiquement descendu : il est immédiatement retiré du plateau.

5. S'emparer d'un objet:
• Lorsqu'un homme arrive sur une case en contact avec un objet, il peut le retourner avec les conséquences suivantes:
- vieux journal: aucun effet, le pion vieux journal est éliminé.
- rat: l'homme est paralysé de frayeur. Il est K.-O. pour un tour. (voir 2. Cogner). Le pion rat est placé sur le pion de l'homme. Après un tour, il est enlevé.
- mitraillette: l'homme peut désormais flinguer deux adversaires par tour. Le pion est placé sur le médaillon de l'homme.
- clef du passage secret: le burlingue du Boss est protégé par une porte blindée. Nul ne peut y pénétrer. Mais dès que le pion clef a été découvert, il est placé sur cette porte qui, dorénavant, est considérée comme ouverte.
- la bagouze du Boss. Le pion est placé sur le médaillon de celui qui la découvre: il peut, quand il le désire au cours de la partie, prendre l'arme d'un homme armé avec lequel il vient en contact. Il perd alors la bagouze et le pion est écarté.
• Lorsqu'un homme parvient sur une case en contact avec un pion "bouteille", il peut boire le contenu de la bouteille. Le pion bouteille est retiré du plateau, et le joueur lance le dé: pour un résultat de 3, 4, 5 ou 6, la bouteille contenait effectivement du bon Beaujo. Grâce à ce petit remontant, l'homme ajoutera désormais un point au résultat du dé pour son déplacement. Un pion "bouteille vide" est placé sur son médaillon. Mais sur un résultat de 1 ou 2, la bouteille contenait... de l'eau minérale!
Ce n'est pas bon pour ces messieurs! L'homme qui l'a bue retranchera désormais un point au résultat du dé pour son déplacement. Un pion "tête de mort" est placé sur son médaillon. Un homme ne peut boire qu'une bouteille par partie.
• Un homme qui parvient sur l'une des trois cases en contact avec l'ouverture de l'armurerie peut y prendre un flingue. Il le place sur son médaillon. Mais un homme ne peut posséder plus d'une arme à la fois (flingue ou mitraillette).

Les gardes du corps:
Placés sur les chaises en face du Boss, ils ne bougent pas, ne ripostent pas et se laissent toujours fouiller. Au début de la partie, ils ont reçu trois pions, que l'on a placés sur leur médaillon. Un des gardes peut donc être le traître!
Un joueur qui amène l'un de ses hommes au contact d'un garde peut fouiller celui-ci. Il retourne alors, au choix, l'un des trois pions situés sur son médaillon. S'il s'agit d'un costard ou d'un surin, il laisse le pion face visible sur le médaillon. S'il s'agit d'un objet, il doit s'en emparer (sauf si c'est une mitraillette et qu'il en a déjà une, car il ne peut posséder qu'une arme; s'il possède déjà un flingue, il prend la mitraillette mais rejette son flingue).

Fin de partie:
La partie s'achève dès que le Boss s'est fait flinguer par le traître ou qu'un homme a flingué le traître. Le joueur dont l'homme est l'auteur du coup de feu décisif est déclaré vainqueur.

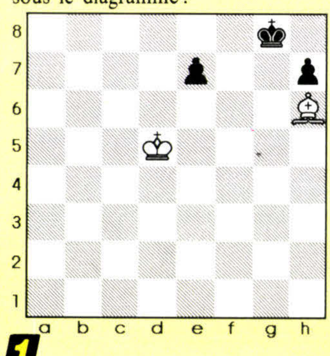
LE COMPORTEMENT DU FOU

STRATEGIES

Après le Cavalier et ses sauts retors, le moment est venu d'étudier le comportement en fin de partie d'une pièce de valeur sensiblement égale, quoique d'espèce totalement différente, le Fou.
D'un échiquier, il ne connaît que la moitié: les trente-deux cases de sa couleur. Cette faiblesse par rapport au Cavalier est compensée par sa qualité de pièce à "longue portée", comme la Dame ou la Tour.
Nous allons voir quatre types de finales: Fou contre Fou de même couleur, Fous de "couleurs opposées" (un camp possède un Fou évoluant sur les cases blanches, son adversaire un Fou de cases noires), Fou contre Cavalier, et des exemples divers où le Fou a toujours le beau rôle.
Des exercices de technique de base alterneront avec des études artistiques, le genre de petits ravissements qui ne donnent plus qu'une envie au joueur: échanger quelques pièces pour se retrouver en finale!

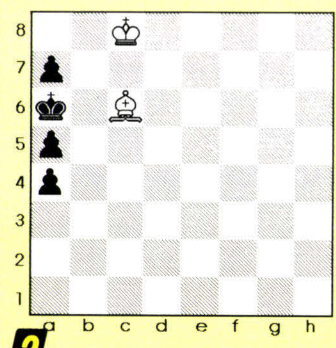
EXERCICES

Non, il n'y a pas erreur d'énoncé sous le diagramme!



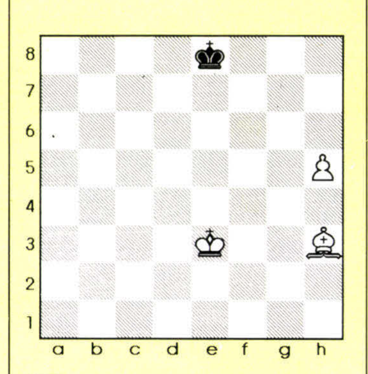
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Un peu la même histoire...



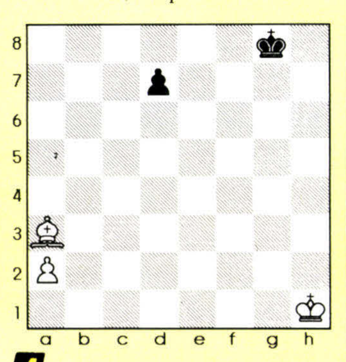
2 *Les blancs jouent et gagnent*

Empêchez-le d'aller au coin!



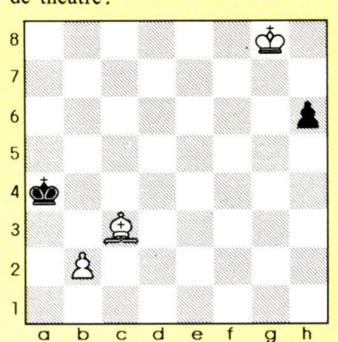
3 *Les blancs jouent et gagnent*

Même chose, en plus subtil.



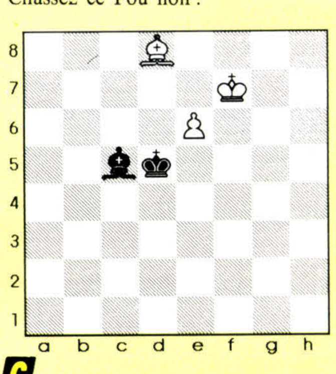
4 *Les blancs jouent et gagnent*

La solution au problème posé par le pion noir a la forme d'un coup de théâtre.



5 *Les blancs jouent et gagnent*

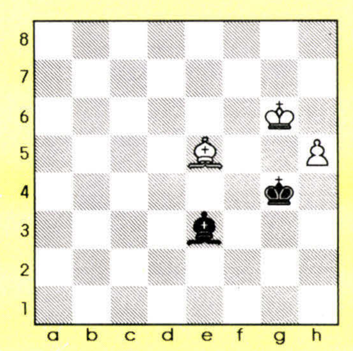
Chassez ce Fou noir!



6 *Les blancs jouent et gagnent*

Solutions page 125

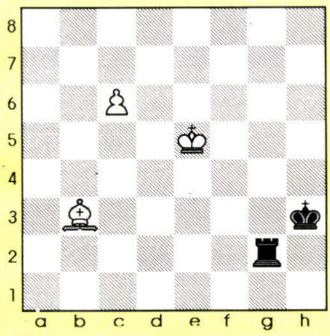
Ici aussi!



7 *Les blancs jouent et gagnent*

Attention, piège! Un magnifique troisième coup est requis.

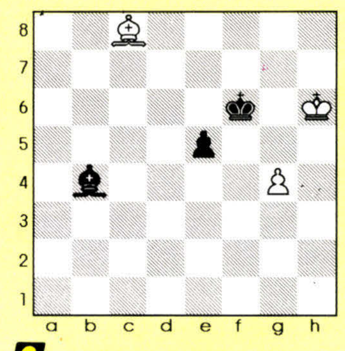
La Tour voudrait croquer le pion. Empêchez-la!



11 *Les blancs jouent et gagnent*

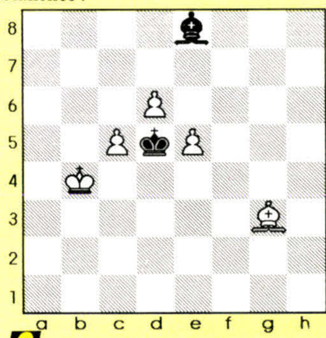
La victoire exige un travail de haute précision. De toute beauté.

GRANDS CLASSIQUES



8 *Les blancs jouent et gagnent*

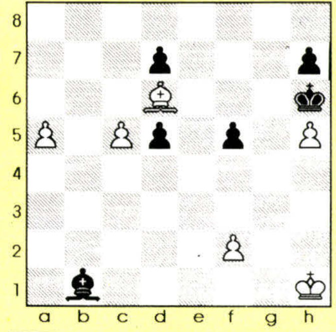
Comment débloquer les cases blanches?



9 *Les blancs jouent et gagnent*

Une étude aussi belle que célèbre.

10 *Les blancs jouent et gagnent*

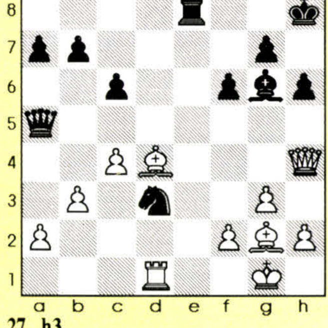


12 *Les blancs jouent et gagnent*

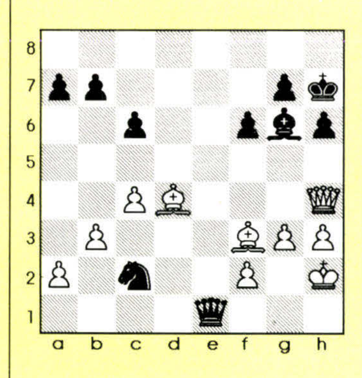
PARTIE COMMENTEE

Blancs: Smyslov (URSS); Noirs: Keres (URSS)
Jouée à Moscou en 1951
Ouverture Anglaise

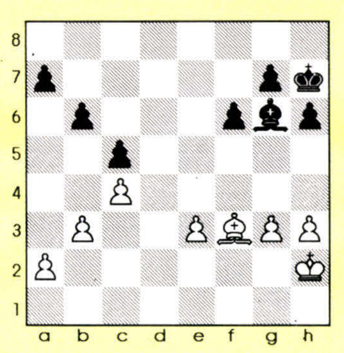
1. c4, Cf6; 2. g3, c6; 3. Cf3, d5; 4. b3, Ff5
(il est plus sain de sortir le Fou avant de pousser e7-e6. Le système de développement des blancs, assez lent, le permet)
5. Fb2, e6; 6. Fg2, Cbd7; 7. 0-0, h6; 8. d3, Fc5; 9. Cc3, 0-0; 10. Dc2, Fh7; 11. e4
(une autre stratégie fréquente dans cette ouverture consiste à préparer la poussée b3-b4)
11. ...d×e4; 12. C×e4, C×e4; 13. d×e4, Cf6; 14. Ce5, Db6; 15. Cd3
(Smyslov ne manque pas d'imagination, et ce pseudo-gambit lui rapportera le bénéfice de la paire de Fous. Cependant, l'avance de développement adverse lui causera quelques désagréments)
15. ...C×e4; 16. C×c5, C×c5
(16. ...D×c5?; 17. F×e4)
17. Dc3, f6; 18. De3
(la "pointe" de Smyslov. Les menaces 19. Fd4 et 19. Fa3 permettent de récupérer le pion)
18. ...Cd3; 19. D×e6+, Rh8; 20. Fc3, Tfe8
(les Tours noires sont les premières en jeu)
21. Dg4, Tad8; 22. Dh5?
(une perte de temps. Mieux valait 22. Tad1)
22. ...Ce5
(il fallait parer 23. Fa5)
23. Tad1, Fg6; 24. Dh4, T×d1; 25. T×d1, Cd3; 26. Fd4
(plus prudent eût été 26. Dd4, mais Smyslov commit une erreur de calcul)
26. ...Da5!
27. h3



27. h3
(et non pas 27. F×f6, car Keres réservait une surprise: 27. ...Te1+; 28. Ff1, Rh7!; 29. T×e1, C×e1!! et la menace de fourchette en f3 permet de capturer le Ff6)
27. ...Rh7; 28. Ff3, Ce1!; 29. Fh1, Cc2!
30. Ff3
(Keres préconise 30. Df4 pour une défense plus tenace)
30. ...Te1+; 31. T×e1, D×e1+; 32. Rh2
(forcé, car 32. Rg2? se voit répondre 32. ...Dd2! avec deux menaces: 33. ...Ce1+ et 33. ...C×d4)



32. ...b6
(Keres manque ici un gain plus rapide et plus joli: 32. ...c5!!; 33. F×c5, b6!; 34. Fe3 (Fd4, Dd2!) C×e3; 35. f×e3, Df2+; 36. Fg2, D×a2; 37. b4, Dd2, après quoi les blancs resteraient avec une position passive et un pion de moins)
33. Df4
(il faut empêcher 33. ...Dd2 car le Fou d4 n'a plus la ressource d'aller prendre a7)
33. ...c5; 34. Fe3, C×e3!; 35. D×e3, D×e3!; 36. f×e3



(les noirs ont un avantage important pour trois raisons:
a) ils ont la meilleure structure de pions avec deux "îles de pions" contre trois chez les blancs;
b) leurs pions sont sur les cases noires, intouchables par le Fou adverse, ce qui n'est pas le cas des pions blancs;
c) leur Roi peut tenter de se servir de la faiblesse de la case e4 pour s'infiltrer. Le regretté Paul Keres saura tirer parti de ces trois facteurs)
36. ...Fb1; 37. a3, a5; 38. Fd1
(forcé)
38. ...Rg6; 39. Rg2, Rf5; 40. Rf3, Re5; 41. a4
(le Fou blanc est immobilisé, sous peine de perdre b3 en laissant le Fou adverse venir en c2, et Smyslov décide d'empêcher une éventuelle rupture a5-a4)
41. ...g5; 42. Re2
(tôt ou tard le Roi devait reculer puisque le Fou est rivé à la défense de b3)
42. ...Ff5; 43. g4
(il est triste de mettre encore un pion sur les cases blanches, mais il n'y avait pas le choix car 43. h4? était simplement réfuté par 43. ...Fg4+, l'échange des Fous et le Roi noir qui vient dans le camp blanc)
43. ...Fb1; 44. Rf3, f5; 45. g×f5
(un zugzwang instructif se produisait après 45. Re2, f4!; 46. Rf3, f×e3; 47. R×e3, Fe4!)
45. ...R×f5; 46. Rf2, Fe4!
(non pas 46. ...Re4 à cause de 47. Fh5! et l'échec en g6 est bien gênant)
47. Rg3, Rg6; 48. Rf2, h5; 49. Rg3, h4+; 50. Rf2, Ff5; 51. Rg2, Rf6; 52. Rh2, Re6! et les blancs abandonnèrent.
(en effet, ils ne peuvent plus contenir l'avance du monarque adverse. Il aurait pu suivre: 53. Rg2, Re5; 54. Rh2 (il faut garder le contact avec h3) Fb1!; 55. Rg2, Re4; 56. Rf2, Rd3; 57. Rf3, Rd2; 58. Fe2, Ff5 et la position blanche s'écroule).

PETIT LAROUSSE : LA CUVEE 88

STRATEGIES

Comme chaque année, à la même époque, le vocabulaire des scrabbleurs s'enrichit grâce aux ajouts de la nouvelle édition du Petit Larousse Illustré.

D'une année sur l'autre, les proportions d'ingrédients ajoutés restent grosso-modo identiques : une majorité de mots liés aux nouvelles technologies et à l'actualité, une importante minorité de termes qui auraient déjà pu être là depuis quelques années, quelques noms de monnaies et d'habitants, quelques termes locaux et deux ou trois anglicismes inévitables...

Comme d'habitude, nous limitons ici notre liste aux mots utiles au Scrabble (mots de moins de 9 lettres ou rallonges intéressantes)...

ASSURAGE (terme d'alpinisme)

BIMESTRE (sépare deux numéros de *J&S)*

BIOSCIENCES

BONIMENTER v.i.

CRUZADO (monnaie du Brésil)

CRYPTAGE

CRYPTER v.t.

EMBOLE ou EMBOLUS (corps obstruant un vaisseau sanguin)

EMULER v.t.

GAVEUR,euse

HYPOSODE,e (pauvre en sel)

INABOUTI,e

INCREMENT (terme d'informatique)

INTI (monnaie du Pérou)

JARDINERIE (magasin)

MACHON (restaurant lyonnais)

MASTERE (diplôme)

METALLIER (serrurier)

MUESLI (mélange de céréales et de fruits)

NIAISER (au Canada : perdre son temps)

NIAISEUX,euse (sot)

PEINTURER (barbouiller de peinture)

PRETRAITE,e

PROSOMA (zool. céphalothorax)

PYRALENE (composé chimique)

QATARI,e (du Qatar)

RAIDER (personne cherchant à contrôler des sociétés)

RALANT,e

REBRODER v.t.

SPOILER (élément de carrosserie)

TANNEUR,euse

TELECARTE

Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

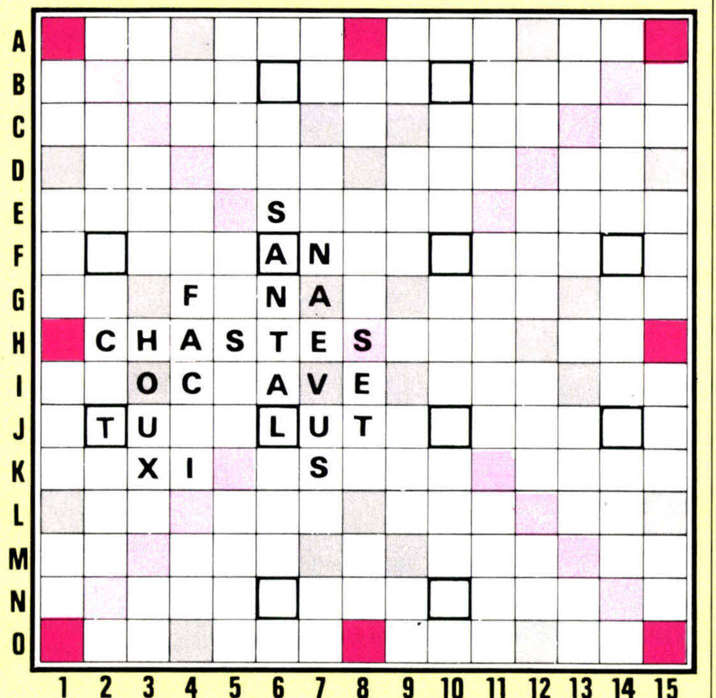
Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
S Y G C E ? E			
E + E R A T V U	CYG(N)ES	H3	54
T E I N S D R	ETUVERAS	8A	95
O I A E L M E	RETENDIS	E5	86
E O + X I F L E	MELAI	D11	21
E U A I A N T	EXFOLIEE (1)	A1	113
A E T U + ? L M	NIA	B1	35
S R S I K I E	MUTILE(R)A	15A	122
E I S A S Q U	FAKIRS	3A	36
H W T N E O E	DISSEQUA	10E	84
H O + B N E P V	TWEEN	M10	45
- U N Z D B A O	PHONE (2)	14J	32
B D O U + N I A	ZAIN (3)	D1	46
B D U + E M E T	ZONAI	1D	42
- M O R H A G O	TUE	I1	24
A G R + V O E T	HOMOPHONE	14F	43
G + L I U F N A	AVORTEE	12G	28
U + C P J S R E	FLINGUAT	K5	48
C E P S U + L U	JARS	G7	37
	CUPULES (4)	O8	105
	TOTAL		1 096

partie jouée au club PLM.
1er Jean-François Bescond et Bruno Cohen-Bacrie: 1 079 points
Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) EXFOLIER: séparer en lames minces
(2) PHONE: unité sonore
(3) ZAIN: cheval sans poil blanc
(4) CUPULE: enveloppe de certains fruits

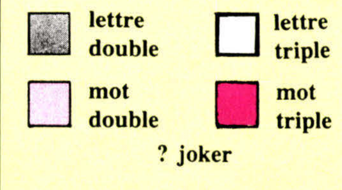
Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille").

Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...

Que jouez-vous avec :
A E K T T T V



Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

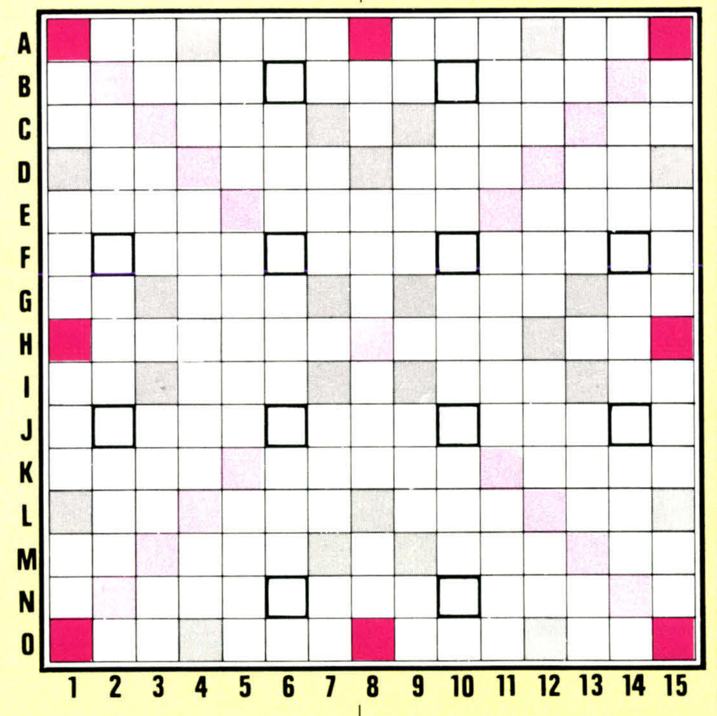


? joker

N.B. – Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1988* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

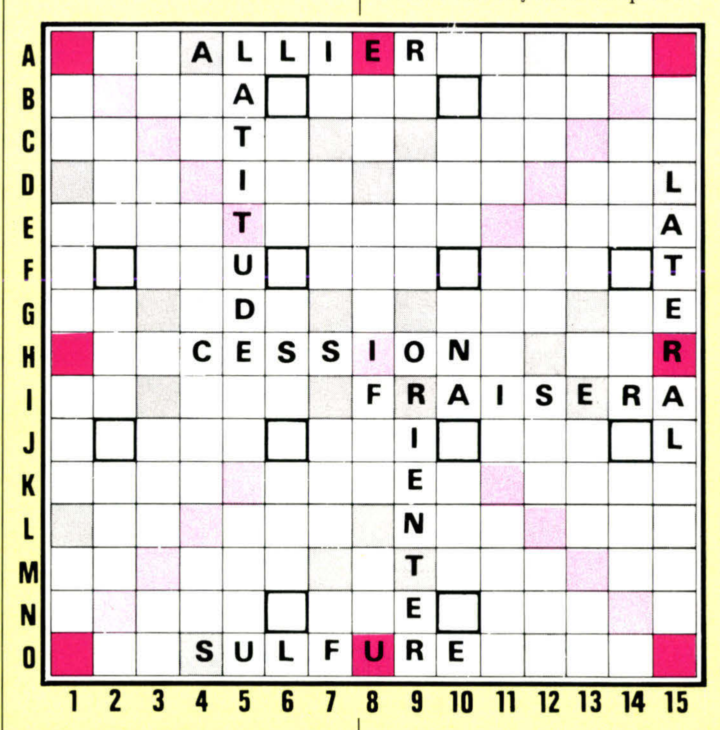
GRANDS CLASSIQUES

Le principe consiste à poser successivement dix tirages sur la grille, en faisant le maximum à chaque coup. Essayez de jouer ce décatop de B. Bloch comme une partie normale, à raison de trois minutes par coup.



1. E I J N N O S
2. B E E L N O O
3. A C H N N O S
4. E E M M R S T
5. E I M R S S T
6. A B E I O R S
7. E E I P R U Z
8. A A H L N P T
9. E E I I L O V
10. A D L R T Y ?

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 11 Benjamins. Lesquels ?



Solutions page 109

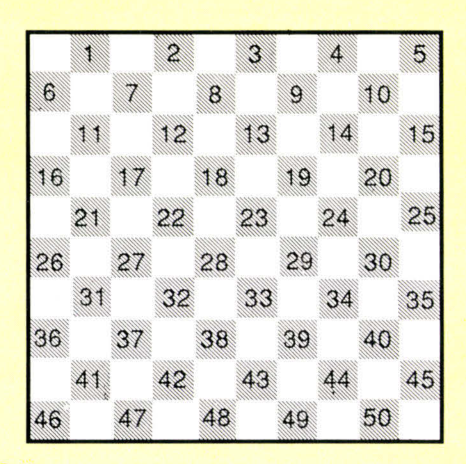
ISSY-LES-MOULINEAUX

STRATÉGIES

Du 17 au 25 avril avait lieu à Issy-les-Moulineaux la 5e édition du tournoi international. Pour la première fois, 4 GMI soviétiques de toute première force y participaient. Gantwarg (URSS) remportait le tournoi avec 13 points suivi de Baliakine (URSS) 12, Ruesink (Pays-Bas) qui réussissait à battre à la dernière ronde Kouperman (12), Korenewski (URSS) 12, Valneris (URSS) 11. Le premier Français, Cissé, 7e, terminait devant le GMI Diallo du Sénégal. Bon entraînement avec huit combinaisons tirées de ce tournoi et, pour terminer, l'analyse d'une partie du vainqueur, Gantwarg.

CODIFICATION DE LA GRILLE

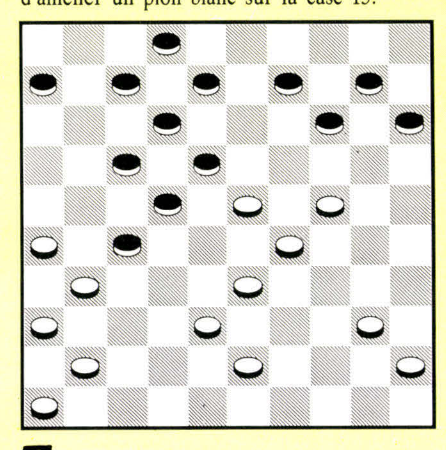
Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases, 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.



EXERCICES

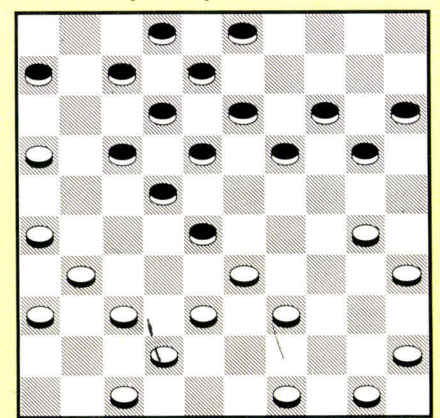
Solutions page 126

Très simple. Il suffit, au moyen d'une prise, d'amener un pion blanc sur la case 13.



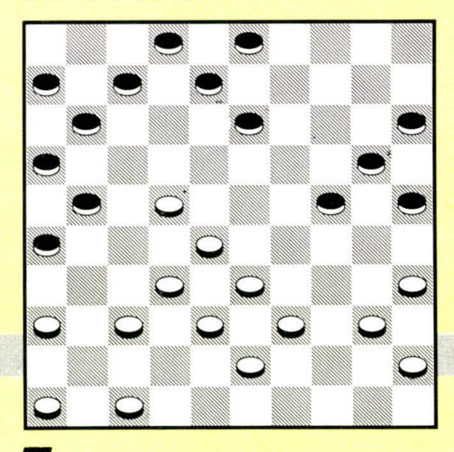
1 *Les noirs jouent et gagnent*

Si les noirs pouvaient jouer deux coups de suite ils joueraient 1. ...(20-25) et 2. ...(25×41). Il vous reste donc à chercher comment on peut créer ce temps de repos.



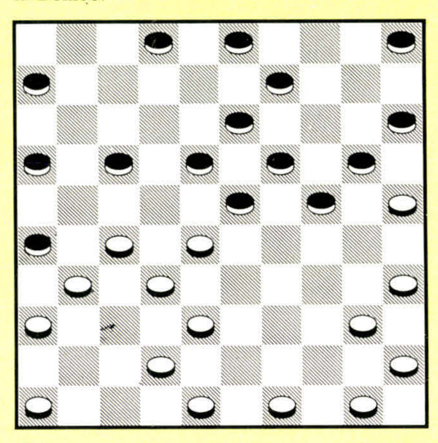
2 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

Calculez ce qui se passe après le 5 pour 5 aboutissant à la case 35.



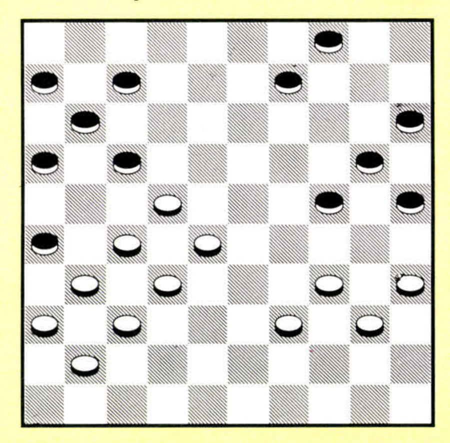
3 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

Un forcing instructif sur le thème du coup de la Bombe.



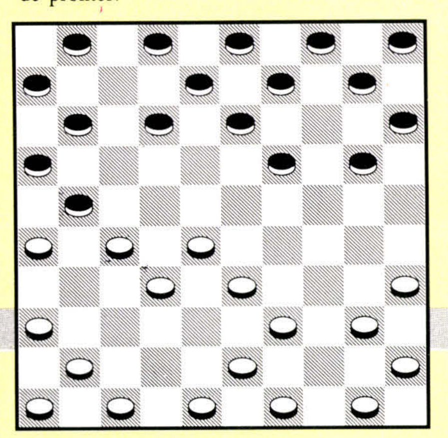
4 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Dans une position atroce pour les blancs, les noirs font rapidement la décision. Comment?



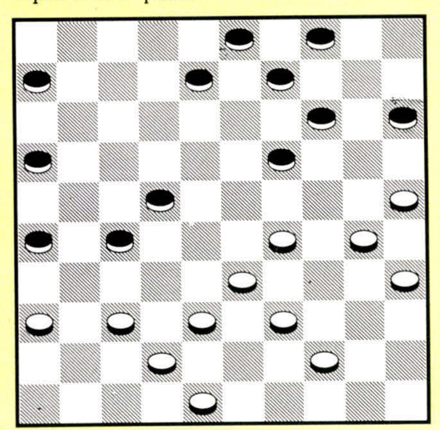
5 *Les noirs jouent et gagnent*

Les blancs viennent de livrer un temps de repos à l'adversaire, ce dont l'adversaire s'empresse de profiter.



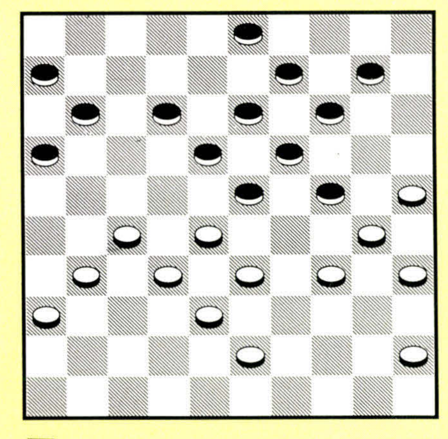
6 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

La surprise du tournoi! En battant l'ex-champion du monde Kouperman, le Néerlandais Ruesink s'intercale entre les quatre GMI soviétiques à la 3e place.



7 *Les noirs jouent et gagnent*

Un coup qui recèle d'instructives pointes tactiques, et face auquel les blancs ne disposent d'aucune réponse valable. Lequel?

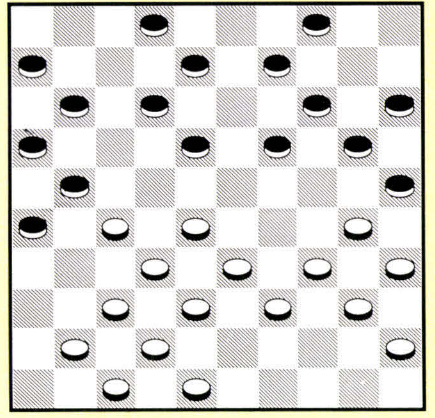


8 *Les noirs jouent et gagnent*

Pour terminer cette chronique, une partie du vainqueur de ce tournoi, le Soviétique Gantwarg qui, ici, écrase Wassink (Pays-Bas).

Blancs: Wassink; Noirs: Gantwarg (URSS) 2e ronde

1. 34-29 (18-22); 2. 40-34 (12-18); 3. 45-40 (7-12); 4. 32-28
(généralement on poursuit par 4. 50-45 (1-7) 5. 31-26 (16-21); 6. 32-28 (19-23); 7. 28×19 (14×23); 8. 35-30 (10-14); 9. 30-24 (23-28); 10. 40-35 (20-25); 11. 24-20 (15×24); 12. 29×20 avec une position aiguë où les nulles sont rares)
4. ...(19-23)
(une réaction naturelle. Les noirs occupent le centre)
5. 28×19 (14×23); 6. 31-27
(aujourd'hui, on a plutôt tendance à poursuivre par 6. 35-30 (16-21); 7. 31-26 (10-14); 8. 30-24 (23-28); 9. 50-45 (1-7) obtenant la position du début Keller par interversion de coups)
6. ...(22×31); 7. 36×27
(par cet échange, les blancs essayent d'exercer une pression sur le centre des noirs)
7. ...(1-7); 8. 35-30 (10-14); 9. 40-35 (20-25)
(accepte le jeu aigu qui pourrait survenir après 10. 30-24 (partie Roozenburg) car après 10. ...(14-20), les noirs disposeraient de quatre pions d'attaque contre l'avant-poste 24 contre 3 défenses aux blancs seulement)
10. 37-32
(mais justement les blancs temporisent appliquant un plan dangereux qui, si les noirs réagissent trop mollement, aboutit à laisser l'adversaire occuper le centre)
10. ...(5-10)
(sur 10. ...(17-22); 11. 33-28 (22×24); 12. 30×28 avec un léger avantage aux blancs, le pion noir 25 étant à la bande)
11. 41-37 (17-21)
(sur 11. ...(13-19); 12. 27-22! (17×28); 13. 33×24 (14-20); 14. 29×18 (20×40); 15. 39-33 (12×23); 16. 44-39 (25×34); 17. 35×44 (15-20); 18. 39×30 (20-25); 19. 33-29 (25×34); 20. 29×40 (B+1)
12. 44-40 (11-17); 13. 46-41 (21-26)
(sur 13. ... (17-22?); 14. 29-24 (22×31); 15. 37×17 (12×21); 16. 24-19 (13×24); 17. 30×28 (B+1))
14. 49-44 (17-21); 15. 33-28
(après avoir temporisé avec des coups d'attente, les blancs attaquent le centre des noirs)
15. ...(15-20); 16. 28×19 (13×33); 17. 39×28 (8-13); 18. 44-39 (13-19); 19. 50-45 (10-15)
(sur 19. (...20-24); 20. 28-23! et après les échanges, les blancs sont maîtres du terrain)
20. 39-33
(un premier moment important de la partie, 20. 28-23 avec occupation du centre étant à prendre en considération)
20. ...(3-8); 21. 43-39 (7-11)
(un coup naturel qui interdit 22. 30-24 (19×30); 23. 35×24 (20×29); 24. 34×23 (18×29); 25. 33×24 (26-31); 26. 37×17 (11×35) (N+))



22. 48-43?
(le tournant stratégique de la partie. En déplaçant le pion "savant" les blancs se privent définitivement du contre-jeu qui pouvait être obtenu en pionnant, après 41-36, par 37-31 (26×37) 42×31. A la place de 22. 48-43?, trois autres coups sont à prendre en considération: 1) 22. 27-22 (18×27); 23. 28-23 (19×28); 24. 33×31; 2) 22. 41-36; 3) 22. 28-23 (19×28); 23. 33×13 (8×19))
22. ...(20-24)!
(enchaîne l'aile droite des blancs, 5 pions noirs (25, 24, 19, 14, 15) tenant 5 pions blancs (30, 34, 35, 40 et 45))
23. 27-22.
(1) Sur 23. 28-23 (18×29); 24. 34×23 (19×28)!; 25. 30×10 (26-31); 26. 37×17 (28×46); 27. 10-5 (12×32); 28. 38×27 (9-14); 29. 5×19 (46×5) (N+); 2) Sur 41-36; 18-23 est très fort, le dégagement par 24. 34-29 perdant un pion 24. ...(23×34); 25. 40×20 (25×34); 26. 39×30 (14×34) (N+1))
23. ...(18×27); 24. 28-23 (19×28); 25. 33×31
(sur 25. 30×10 (26-31); 26. 37×17 (28×48); 27. 10-5 (12×21) (N+1))
25. ...(14-19); 26. 31-27 (12-18); 27. 39-33 (8-13); 28. 33-28 (18-23) 29. 38-33 (13-18); 30. 43-38
(30. 34-29? perd le pion par 30. ..(23×34); 31. 40×20 (15×24) suivi de 31. ...(25×34) (N+1))
30. ...(9-13); 31. 41-36?
(un coup faible qui conduit à une débâcle rapide 31. 28-22! s'imposait)
31. ...(11-17)!
(élimine la possibilité citée précédemment)
32. 47-41 (17-22); 33. 28×17 (21×12); 34. 33-28
(si 34. 27-22 (17×28); 35. 32×21 (26×17); 36. 33-29 (24×33); 37. 38×9 (4×13); 38. 42-38 et trois pions noirs 15, 25 et 19 bloquent cinq pions blancs 30, 34, 35, 40 et 45)
34. ...(2-7); 35. 36-31
(sur 35. 38-33 (7-11); 36. 42-38 (12-17!); 37. 27-21 (16×27); 38. 32×12 (23×43); 39. 12×14 (13-19)! 40. 14×23 (43-48); 41. 30×19 (48×8) (N+))
35. ...(7-11) 36. 41-36
(si 36. 38-33 (12-17); 37. 43-38 (15-20); 38. 41-36 (17-22); 39. 28×17 (11×22) (N+))
36. ...(15-20)!
(coup d'attente contre lequel les blancs sont impuissants)
37. 38-33, (12-17); 38. 42-38
(le dernier soupir avant le trépas!)
38. ...(17-22); 39. 28×17, (11×22) (les blancs abandonnent étant obligés de donner un pion sans que cela améliore leur mauvaise position.)

LA DÉFENSE

STRATEGIES

A la demande de nombreux lecteurs, nous développons à partir de ce numéro tous les points importants concernant le jeu de la défense. Nous commençons par les entames à Sans Atout.

1. Écoutez attentivement les enchères avant d'entamer
C'est par l'analyse des enchères et de sa main que l'on détermine le choix de la couleur ; par contre, la sélection de la carte dans cette couleur est régie par des règles précises (que nous détaillerons dans le prochain numéro).

S	O	N	E
	1♦	–	1♥
–	1 SA	–	3 SA

Main de Sud :
♠ 10 9 2
♥ V 10 7 6
♦ 7 5 2
♣ 10 9 8

Ayant un point d'honneur, il est clair que votre partenaire a du jeu ; avec des ♠, il aurait pu les annoncer sur 1♥. Par inférence, entamez plutôt ♣. Vous constatez que l'absence d'enchère peut conduire un raisonnement d'entame.

2. N'entamez pas dans les couleurs des adversaires
Les enchères des adversaires peuvent être naturelles ou artificielles.

S	O	N	E
	1♦	–	1♥
–	1 SA	–	3 SA

Vous avez la certitude que les adversaires détiennent quatre cartes dans les couleurs annoncées.
Parfois au 2e ou 3e tour d'enchères, les couleurs nommées peuvent être artificielles.

S	O	N	E
	1♦	–	1♥
–	1♠	–	2♣
–	2 SA	–	3 SA

Les quatre couleurs sont nommées, mais l'enchère de 2 ♣ est une quatrième couleur forcing ; on envisage en priorité l'entame dans cette couleur.

S	O	N	E
	1♠	–	2♦
	2♠	–	3♣
–	3 SA		

L'enchère de 3 ♣ peut soit décrire un bicolore soit montrer une force à ♣.

Mains de Sud :
a) ♠ 10 2
♥ V 10 5
♦ A 7 6
♣ D V 10 7 3

b) ♠ R 10 5 4
♥ V 10 2
♦ 5 4
♣ D 7 6 3

Avec la main a), l'entame ♣ est évidente, c'est votre meilleure chance de battre le contrat en espérant trouver au mort un contrôle à ♣ et non pas une longue.
Avec la main b), l'entame ♥ paraît plus naturelle car la couleur ♣ est anémique.
N'entamez pas dans les couleurs présumées adverses.

S	O	N	E
	1 SA	–	2♣
	2♥	–	3 SA

Est a fait un stayman, n'ayant pas 4 cartes à ♥, il a forcément quatre cartes à ♠.

La main de Sud :
♠ D 9 7 2
♥ 7 3
♦ D 10 7 3
♣ V 7 4

L'entame ♦ paraît plus constructive que ♠.

3. Donnez en principe priorité à la couleur annoncée par le partenaire

S	O	N	E
	1♦	2♣	2 SA
–	3 SA		

La main de Sud :
♠ V 9 8 5 2
♥ 7 6 4
♦ V 8 3 2
♣ V

Votre partenaire détient vraisemblablement six cartes à ♣ et des reprises ; il aura plus de facilités à libérer ses ♣ que vous les ♠.

S	O	N	E
		1♥	1 SA
–	3 SA		

La main de Sud :
♠ D 8 7 2
♥ 10 6
♦ V 10 3 2
♣ 6 5 4

N'entamez pas machinalement dans l'une de vos couleurs quatrième quand vous connaissez cinq ♥ et l'ouverture chez votre partenaire.

S	O	N	E
		1♣	1 SA
–	3 SA		

La main de Sud :
♠ 8 6 2
♥ D 10 7 6 2
♦ 10 8 3
♣ 7 2

L'ouverture de votre partenaire ne montre pas forcément une longue à ♣, vous pouvez tenter votre chance en entamant dans une majeure cinquième.
Nous développerons dans la prochaine rubrique, le choix de la carte d'entame ainsi que les contres réclamant une entame spéciale.

ENCHÈRES (*)

Cote 4 points

S	O	N	E
	1♦	X	–
?			

1.
♠ 8 4 2
♥ A V 9 6
♦ A 8 6 4
♣ 7 6

2.
♠ D 7 6 5 4 3
♥ 2
♦ 8 3
♣ A D 7 6

3.
♠ D 7 6
♥ A 10 2
♦ 8 3
♣ A R 10 7 6

GRANDS CLASSIQUES

ENCHÈRES (**)

Cote 5 points

S	O	N	E
	1♦	1♥	1♠
?			

E O vulnérables.

4.
♠ 6
♥ D V 7 6 4
♦ 8 3
♣ R 10 8 6 2

5.
♠ 8 6 4 3
♥ A D 3
♦ 8 2
♣ A D 7 6

6.
♠ A V 10
♥ V 2
♦ A 10 8 6
♣ V 9 6 4

ENCHÈRES (***)

Cote 6 points

S	O	N	E
		1♦	–
1♥	–	1♠	–
?			

7.
♠ 3
♥ D 8 6 2
♦ A R 7 6 4
♣ 8 5 4

8.
♠ A R 6 4
♥ A D V 4
♦ D 3
♣ 8 6 4

9.
♠ 8 2
♥ R 7 6 5
♦ 6 4
♣ A D 10 6 4

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur

Cote 3 points

10.
♠ R 10 8 7 6
(N / O E / S)
♠ A 9 3 2

Comment jouez-vous pour gagner 4 levées ?

11.
♠ R D 7 6 5 4
(N / O E / S)
♠ 3 2

Vous ne disposez que d'une seule rentrée annexe en Nord.

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

12.
♠ D 9 2
♥ A 7 5 4 3
♦ A 10 9
♣ 8 5
(N / O E / S)
♠ A R V 10 7 4
♥ R
♦ 8 5
♣ D 6 3 2

Sud joue 4 ♠ sur l'entame du 5 ♠.

Cote 4 points

13.
♠ 7 6 5 2
♥ 8 6 4
♦ V 9
♣ V 6 5 2
(N / O E / S)
♠ D V 9
♥ A R 2
♦ D 7 6 5 2
♣ A R

Sud joue 1 SA, après une intervention d'ouest à 1 ♥.
Entame D ♥.

Cote 5 points

14.
♠ A 2
♥ A V 8 6 5 4
♦ A D 9
♣ D 2
(N / O E / S)
♠ 6 4 3
♥ R D 10 9
♦ 5 3 2
♣ A V 4

Tournoi par Paires, vous jouez 4 ♥ après une intervention d'Est à 1 ♠.
Entame V ♠.

Cote 6 points

15.
♠ R 10 8 7 6
♥ R D 3 2
♦ D 6
♣ D 10
(N / O E / S)
♠ A 9 3 2
♥ A V 5
♦ A 5 4
♣ A 8 6

Sud joue 4 ♠ sur l'entame du 5 ♣.

ENTAME

Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

Cote 2 points

S	O	N	E
	1♦	–	1♥
–	1 SA	–	3 SA
X	–		

16.
♠ V 9 6 4
♥ 9 4
♦ V 8 6 2
♣ 10 4 3

Cote 3 points

S	O	N	E
	1♦	–	2♣
–	2 SA	–	3 SA

17.
♠ V 10 2
♥ 8 4
♦ D 10 6 4
♣ D 9 7 5

JEU DE LA DÉFENSE

Cote 4 points

S	O	N	E
1 SA	–	3 SA	

18.
♠ V 10 9
♥ 8 4 2
♦ A V 10 7
♣ D V 4
(N / O E / S)
♠ R 4 3 2
♥ 10 7 5 3
♦ R D 3
♣ A 3

Ouest a entamé le 8 ♠, quelle carte fournissez-vous ?

Cote 8 points

S	O	N	E
1 SA	–	1♣	–
2♥	–	4♥	

19.
♠ D 2
♥ D 8 6 3
♦ R 8 6 3
♣ A 7 5
(N / O E / S)
♠ A 10
♥ 7 4
♦ A V 10 9 7 5
♣ 8 3 2

Ouest entame le 2 ♦, pour le 3 du mort, que faites-vous ?

Solutions page 126

MATTHEW CONTRE ALEXEI

STRATÉGIES

Finale doublement inédite aux championnats d'Europe de Grenoble. Pour la première fois, les quatre premiers, à l'issue des huit premières rondes, se retrouvaient pour disputer demi-finales et finale. Pour la première fois aussi, un Russe en finale, Alexeï Lazarev. Son adversaire, l'Ecossais Matthew MacFadyen, déjà deux fois champion d'Europe, réputé pour ses conceptions originales, son intelligence brillante et sa gentillesse infatigable.

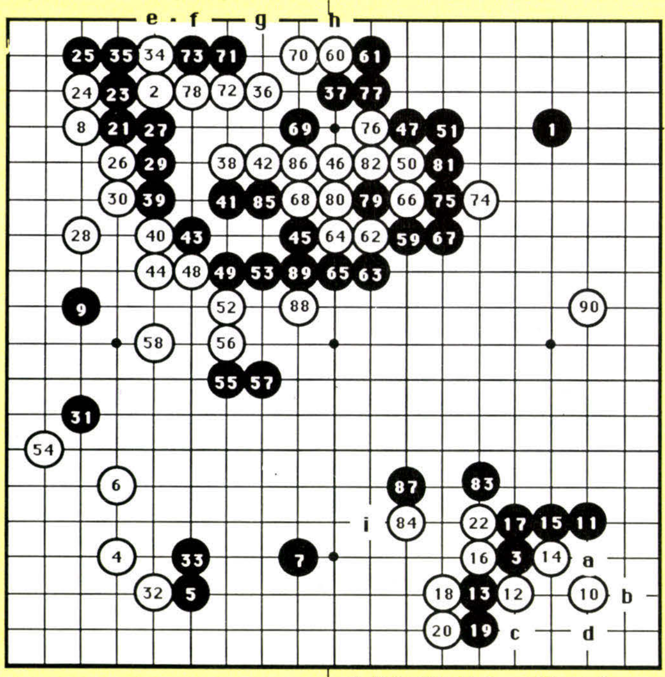
Carence théorique: (1-20)
MacFadyen aime bien jouer l'influence (1-3); à cause de la pierre 7, Lazarev préfère jouer en 10, au *San San*, plutôt qu'en **a**; mais la suite est incorrecte : 16 est un coup vulgaire qui peut se sanctionner de différentes façons; quand le noir joue en **b**; le blanc ne peut pas résister et il doit répondre en **c**; noir joue **d** et récupère le coin. En plus, pour pouvoir capturer la pierre 13, le *Shicho* doit être favorable au blanc; il l'est mais 21 est un redoutable constructeur de *Shicho* et rend 22, ou **c**, obligatoire. Après 21-23, le noir garde toujours la possibilité de la séquence **b**, **c**, **d**. La séquence correcte est celle du diagramme 3.

Qui attaque qui? (21-59)
Lazarev stabilise rapidement le coin (24-30) et passe tout de suite à l'attaque avec 34. Mais cette attaque est prématurée et les pierres blanches trop faibles. C'est en fait le noir qui va avoir l'occasion de construire, grâce aux pierres blanches en difficulté, une influence grandiose. Le blanc, néanmoins attaque deux pierres avec le coup 54, mais il était sans doute préférable d'éviter le blocus au centre. Avec 55-57, suivi de 59, MacFadyen arrête les pierres blanches.

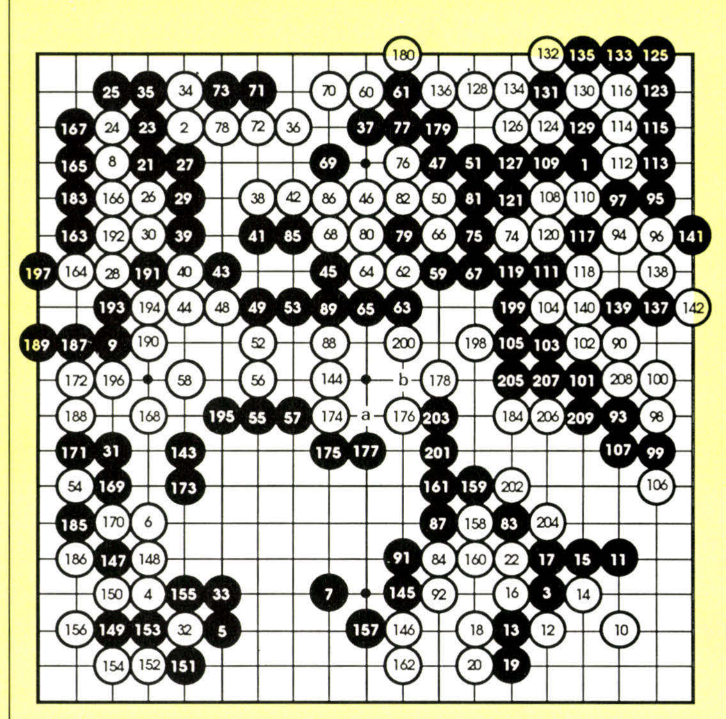
Petite vie contre grand mur: (59-90)
Le mur noir devient roc solide, 59-67, et le blanc doit vivre; la pierre 74 paraît bien pauvrette, quand, grâce au sacrifice en 79, le noir ferme la porte en 81. Le blanc obtient une petite vie : si le noir connecte en **e**, blanc sacrifie une fois en **f**, puis il a le temps de former son second œil en **g**, puis **h**. Le noir a l'initiative et peut prendre l'énorme point stratégique en 83.
Selon les professionnels présents pour le commentaire en direct, le match étant retransmis en vidéo, Lazarev doit répondre en **i**, plutôt que d'envahir en 90, pour affaiblir toutes les pierres noires du Sud-Ouest.

Lazarev s'accroche et remonte: (90-142)
MacFadyen, à peu près sûr de son affaire, réplique mollement à l'invasion en 90; 95 était mieux en 97 et 99 en 100; ensuite, blanc coupe en 112, ce qui ne devrait pas le mener loin. Un peu miraculeusement, il parvient à sauver ses pierres du coin, puis à vivre sur le bord, par *Seki*. Il ne reste alors plus grand-chose de la gigantesque influence noire.

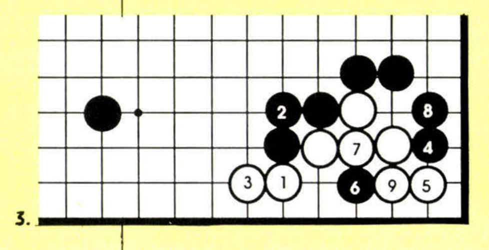
La partie devient indécise (143-183)
Le noir avec 143 défend enfin ses deux pierres, mais son avance a fondu; 144 est aussi très important. La combinaison 163-167 n'est pas seulement une grosse récupération; elle est également lourde de



1. Noir: MacFadyen, Blanc: Lazarev Coups: 1-90



2. Noir: MacFadyen, Blanc: Lazarev. Coups 1-209, 181 en 131, 182 en 130.



3.

menaces. 174 serait meilleur en **a** et 176 en **b**. Mais surtout, il ne faut pas répondre à la prise des quatre pierres en 181, même si le noir menace de récupérer les suivantes; il faut jouer 183.

Et soudain, c'est l'hallali (184-209)

183 menace carrément la vie du groupe blanc, mais Lazarev n'a pas vu qu'avec 187 et 189 le noir menace de se connecter des deux côtés à la fois; après 187, le blanc n'a plus qu'un œil et est rapidement contraint à l'abandon (209). Mais Lazarev malgré quelques lacunes a tout de même montré, d'ailleurs tout le long du tournoi, qu'il n'était pas facile à battre.

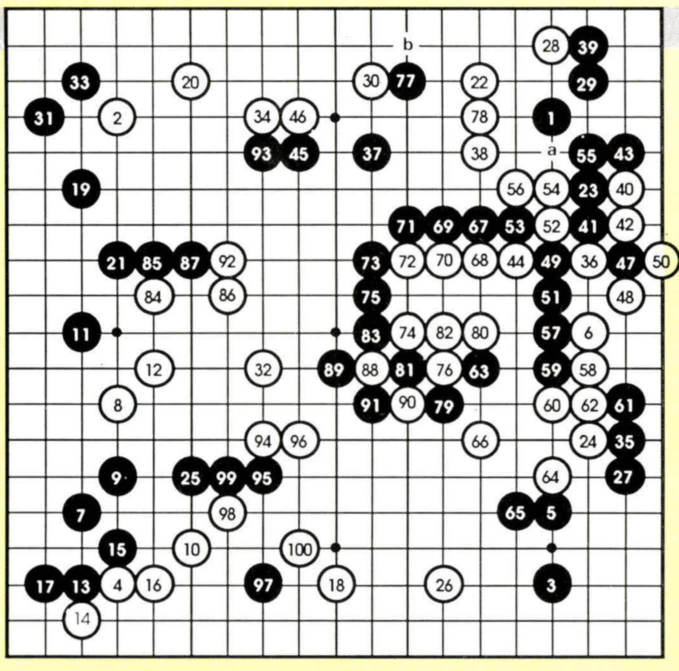
NIEH CONTRE JAPON: 8-0

Le Chinois Nieh Weï Ping a réussi l'impossible exploit de battre les cinq derniers joueurs de l'équipe japonaise.

L'an dernier, il n'en avait battu que trois. Tous sont donc maintenant passés à la moulinette. Le dernier, Otake, capitaine de l'équipe, s'est incliné de 2,5 points après 320 coups et quelques batailles de *Ko*.

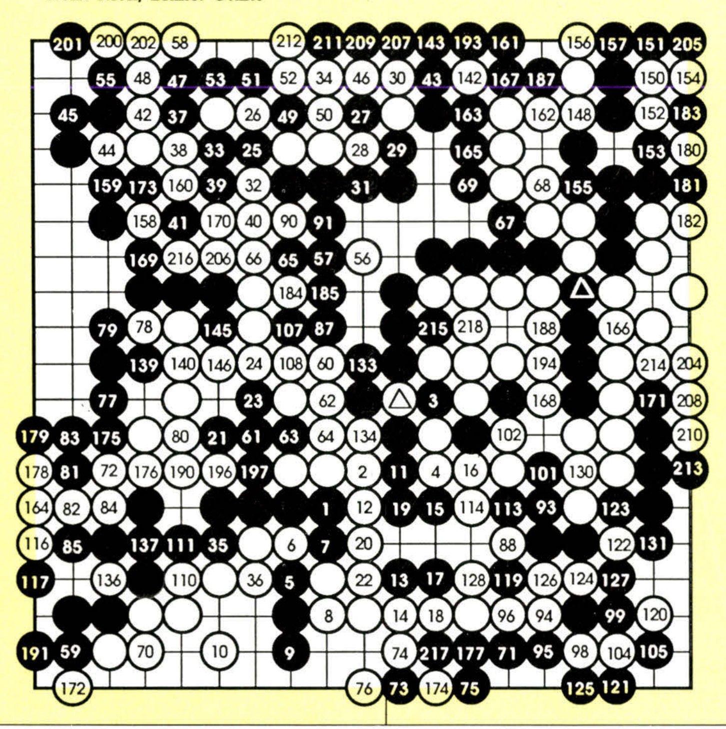
Otake avec les blancs, a pris un bon départ, mais il a apparemment manqué de sévérité à deux reprises : à la place de 44, il pouvait échanger 55 pour **a** et ensuite jouer 53. Ensuite, à la place de 78, **b** est meilleur.

Cette recherche constante du coup le plus pointu est la marque de Nieh; chez lui, jamais de complaisance, de demi-mesures. C'est peut-être ce qui finit par faire la différence.



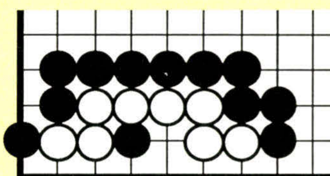
Chine-Japon. Dernière partie Noir: Nieh, Blanc: Otake Coups: 1-100

Noir: Nieh, Blanc: Otake Coups: 101 à 320. 54 en 49. 199 en △. 219 en 158. 220 en 73. 86 Ko en △ et 92, 100, 106, 112, 118, 132, 138, 144; 149 connecte en △. 89 Ko en 3 et 97, 103,109, 115, 129, 135, 141, 147. 186 Ko en 180, 192, 198. 189 Ko en 183, 195, 203.
Noir: Nieh, Blanc: Otake

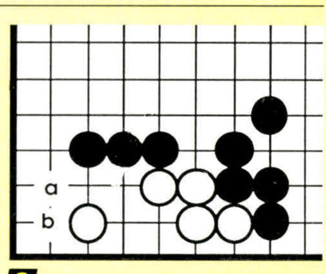


GRANDS CLASSIQUES

FACILES

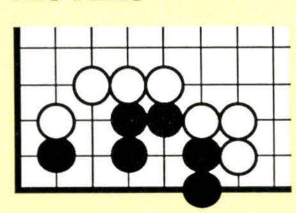


1 Blanc peut-il vivre?

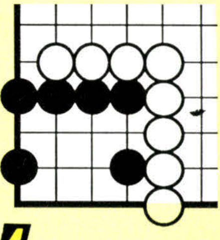


2 Pour tuer, le noir doit-il jouer a ou b?

MOYENS

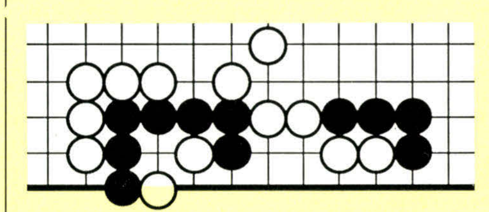


3 Blanc peut-il tuer?

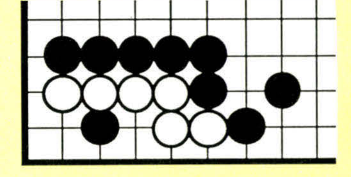


4 Blanc peut-il tuer?

DIFFICILES



5 Noir joue et vit.



6 Noir joue; quelle est la meilleure séquence pour les deux?

Solutions page 127

EMMANUEL JEANNIN-NALTET ET PATRICK LANCMAN

OPTIONS DÉFENSIVES

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Le Tarot est ainsi fait : le joueur préposé à l'entame détient très souvent la clé du coup, et il n'est pas rare de le voir assumer l'entière responsabilité de l'issue d'une donne. En effet, la défense peut être comparée à un service de renseignements destiné à découvrir le jeu et les intentions de l'adversaire et la première information transmise va constituer un repère crucial apte à déterminer une option stratégique.

Plusieurs critères sont à même d'influencer le choix de l'ouverture :
– la nature du contrat ;
– la vue du chien (s'il y a lieu) ;
– la position vis-à-vis du preneur.

Le rôle de « l'entameur » est donc tout d'abord d'évaluer sa main objectivement et d'agir ensuite en conséquence :
– avec une main forte : il impose la ligne de jeu en jouant de façon significative ;
– avec une main faible : il demeure dans l'expectative en cherchant à témoigner de sa neutralité.

Il va de soi que dans certaines situations, où la distribution est très irrégulière, les conventions utilisées ne doivent pas devenir un carcan et supprimer l'initiative et l'imagination.

En match par quatre, une surlevée n'a guère d'importance si elle ne provoque pas de coup « bascule » lors d'un contrat tendu. La recherche d'une possibilité de chute reste le principal objectif. Hormis le swing, les différences essentielles proviennent du Petit au bout, de la présentation éventuelle de la poignée, de l'écart du déclarant et surtout de la tactique adoptée par une équipe en fonction du score partiel.

La compétition est une épreuve de force dans laquelle chaque camp doit savoir rapidement mesurer tout son « potentiel ».

Voici un exemple théorique tiré du match Paris-Bordeaux 1986 :

Nord
A 20 18 16 14 10 3 2
♠ 10
♥ R C V 8
♦ R V 9 A
♣ 7 2

Ouest
A 13 8 4
♠ R V 7 4 A
♥ 6
♦ 8 4
♣ R D V 6 5 4 3

Est
A 15 11
♠ C 6 5 3 2
♥ 9 4 2
♦ C 10 7 5 3 2
♣ C 9

Sud
A 21 17 9 6 5 Ex
♠ D 9
♦ D 10 7 5 3 A
♥ 6
♣ 10 8 A

Chien
A 19 12 7 1
♠ 8
♥ /
♦ D
♣ /

Sud a gardé. Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame ?

Il est évident que rien ne laisse présumer de la faiblesse initiale de la main du déclarant. Les deux attaquants gardent la longue à ♥, mais le Parisien crée deux singletons (9 de ♠ et 6 de ♦) tandis que le Bordelais conserve un doubleton ♠ (9 et 8).

Salle 1 :
A la vue du Petit quatrième au chien, il est classique et de bon ton de jouer atout, car si les tarots sont partagés en défense, il n'y a aucun espoir d'empêcher le Petit au bout, et il ne subsiste que le sauvetage des points dans la longue du preneur. Ouest joue donc la « règle », mais Nord, après la poignée, décide de protéger sa main et contre-attaque... du roi de ♥ ! Dès lors, ses partenaires lui doivent obéissance. Le deuxième tour de ♥ est coupé par Ouest qui joue alors son dernier atout pour l'excuse de Sud. Un troisième voyage à ♥ permet au preneur de réaliser sa dame. Une ouverture malheureuse et un précieux « timing » accordé au déclarant ont suffi à conduire inéluctablement le Petit à sa suprême destination.

Salle 2 :
Pour sa part, Ouest sélectionne l'entame du 6 de ♣. Situé « aux entrées », il fait fi d'un raisonnement à longue échéance et, face à cette distribution « goulash », pose un premier jalon.

Le preneur est maintenant contraint de manier sa couleur et l'équilibre des forces d'atout ne va pas tarder à s'établir. Lorsque Ouest coupe ♥, il en profite pour ouvrir le jeu à ♠ et finit d'assassiner le déclarant, car Est se retrouve en main et n'a aucun mal à trouver l'évident switch à ♦ qui affiche la deuxième coupe. Sud manifeste encore quelque résistance, mais lorsqu'Est et Ouest ne sont plus en mesure de couper sa longue, il s'empresse de sauvegarder son Petit. Il faut noter que l'écart importe peu. Seule la pression infligée par la défense pousse l'attaquant dans ses derniers retranchements.

Dans chaque cas, les attaquants du match ont fait le même écart en Sud.
Si vous désirez comparer vos réactions avec celles des protagonistes de la rencontre, quelle est votre entame ?

1. Vous êtes en Nord :

	Le chien :
A 8 3	A /
♠ R 9 6 5 4 2	♠ 8
♥ 10	♥ 2
♦ R 9 7 5 3 A	♦ /
♣ R 5 3	♣ C 10 6 2

2. Vous êtes en Est :

	Le chien :
A 9 8 Ex	A 19 12
♠ R 6 2	♠ 8
♥ 8 7 6 4	♥ /
♦ 5 3 2	♦ C 8
♣ D 8 7 3 A	♣ 2

3. Vous êtes en Nord :

	Le chien :
A 17 16 7 Ex	A 18 5 2
♠ C V 10 9 5 2	♠ 8
♥ C 9 3	♥ /
♦ 6 3	♦ 8 2
♣ C V 8	♣ /

4. Vous êtes en Est :

A 15 14 10 9 6 5 Ex	
♠ R D 10	
♥ 9	Dans les deux salles,
♦ D 10 5 3	Garde Sans.
♣ 8 6 A	

5. Vous êtes en Est :

A 20 3	
♠ V 6 5 3	En salle 1,
♥ R D V 7 6 4	Garde Sans.
♦ 5 4 3	En salle 2,
♣ R 7 5	Garde Contre.

Solutions page 127

BACKGAMMON

DIVERSIFICATION

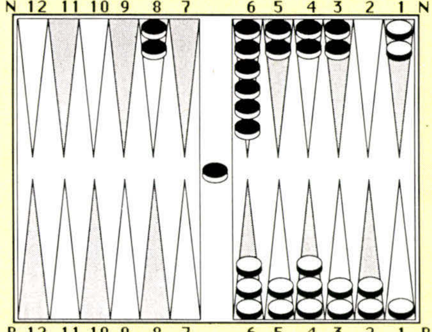
STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Comme nous l'avons déjà dit, il faut toujours chercher le mouvement qui donnera le maximum de chances d'avoir un dé favorable au coup suivant, tout en minimisant les chances de dé favorable pour l'adversaire: grâce à la duplication, nous avons vu comment minimiser les bons dés adverses; voyons aujourd'hui, avec la diversification, comment faire pour se donner le maximum de possibilités...

Vous avez probablement déjà compris que la diversification se présentait à la fois comme le complémentaire et l'inverse de la duplication : il faut en même temps chercher à dupliquer les possibilités de l'adversaire tout en diversifiant ses propres bons dés.

Un exemple vous fera rapidement voir comment ces deux techniques sont intimement liées.

Dans la position ci-dessous, Blanc doit jouer 6-1:



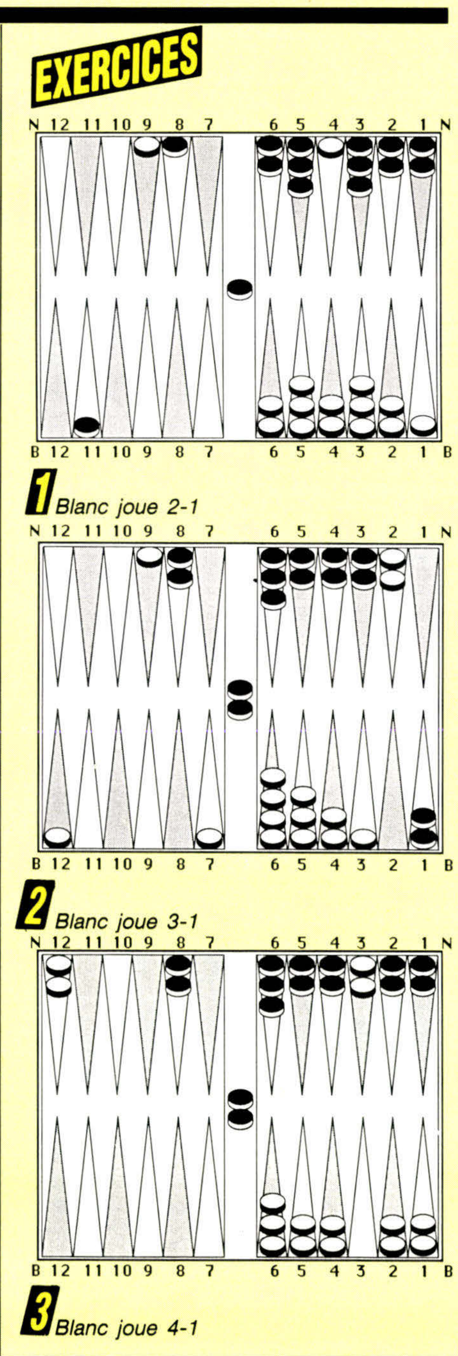
Le 6 doit obligatoirement être joué de N1 à N7. Mais que faire du 1?

La duplication amène déjà à rejeter N1-N2: en effet, si on laisse le pion blanc en N1, Noir ne pourra frapper un des deux blots en N1 et N7 qu'avec un 1 (déjà nécessaire pour rentrer et frapper en B1) ou un 5, ce qui ne laisse comme doubles shots que 1-1 et 5-1 (3 chances sur 36); alors que si l'on joue N1-N2, Noir aura 5 chances sur 36 de doubles shots : 1-1 et 6-1.

La diversification va dans le même sens : si on laisse le pion en N1 et qu'on n'est pas frappé en B1, on pourra utiliser les 6 au coup suivant pour jouer N1-N7, et deux nombres différents de 6 pour couvrir en B1, alors que si l'on joue N1-N2, on aura dupliqué ses 5 (choix entre N2-N7 et B6-B1)

La diversification permet d'autre part d'exclure B4-B3. En effet, dans le cas où l'on serait frappé en B1, il faudrait se donner le maximum de dés pour rentrer tout en refrappant. On ne peut rentrer qu'avec 1 ou 2, il faut donc se donner des nombres différents de 1 et 2 pour frapper; le mouvement correct est donc B6-B5, qui donne, dans ce cas, le maximum de diversification : 1 ou 2 pour rentrer, et 3 ou 4 pour frapper...

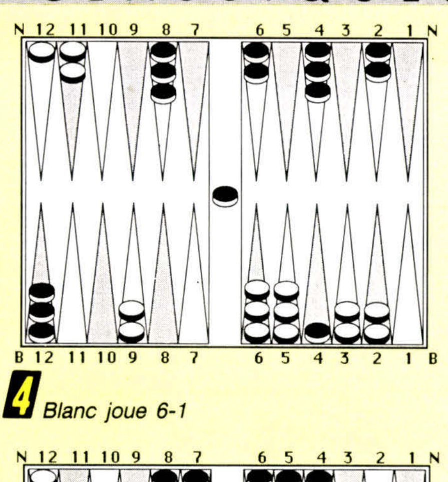
EXERCICES



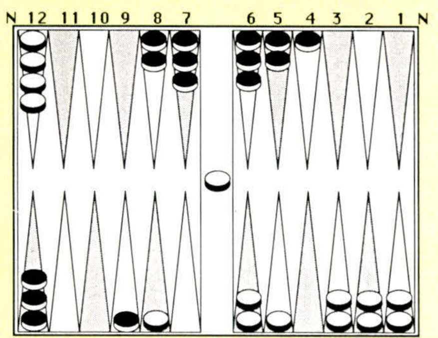
1 Blanc joue 2-1

2 Blanc joue 3-1

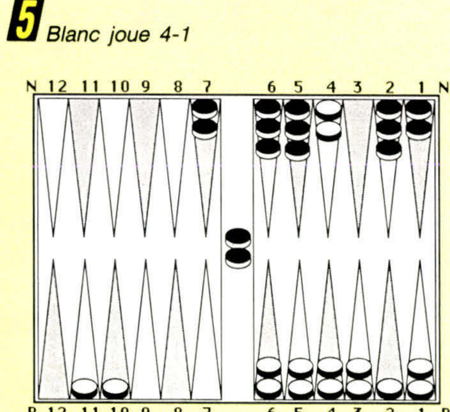
3 Blanc joue 4-1



4 Blanc joue 6-1



5 Blanc joue 4-1

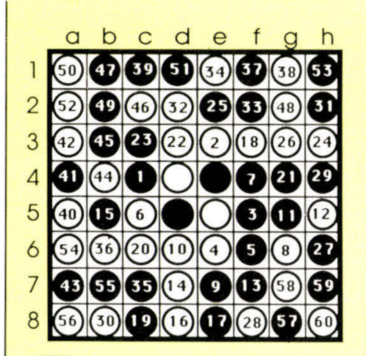


6 Blanc joue 6-4

Solutions page 128

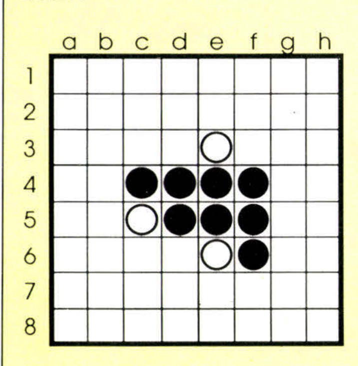
LA DERNIERE RONDE

Lors du championnat du monde 1986, à Tokyo, l'Américain David Shaman s'acheminait vers la première place de sa poule de qualification pour les demi-finales; il ne lui restait plus qu'à battre, à la dernière ronde, l'Italien Paolo Ghirardato, qu'il avait déjà écrasé 60 à 4, trois rondes plus tôt. Mais nous allons voir que le résultat attendu ne s'est pas produit et que Shaman a perdu la première place au profit du Français Paul Ralle.



1 *Noir: P. Ghirardato 38*
Blanc: D. Shaman 26

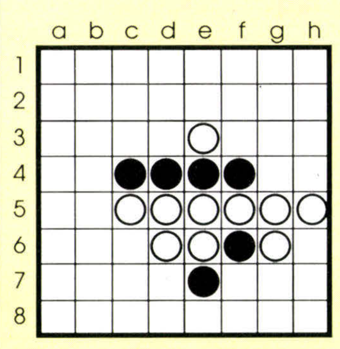
3. Le coup 3: F4 est plus classique mais 3: F5 est souvent joué par les Italiens (comme ici). On appelle d'ailleurs ce coup l'ouverture italienne.



2 *Position après le coup 7*

8. A ce moment-là (voir diagramme 2), Blanc n'a plus que 3 pions. Avoir peu de pions dans l'ouverture est en général une bonne chose, mais ici les pions blancs sont mal placés : ils sont à l'extérieur de la position (alors que Noir est bien au centre) et ils se gênent. En effet, Blanc ne peut utiliser son pion E3 pour jouer vers le Sud à cause de son pion E6, ni E6 pour jouer vers le Nord à cause de E3. Il en est de même pour E3 et C5. Pour reprendre le contrôle du centre, Blanc pourrait jouer G5 bien que ce coup retourne beaucoup de pions.

12. Blanc retourne finalement des pions au centre.

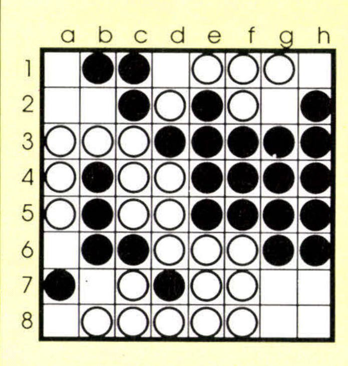


3 *Position après le coup 12*

13. Les deux joueurs s'étaient déjà rencontrés six semaines auparavant lors du tournoi international de Paris organisé chaque année aux environs du 1er septembre par la Fédération Française d'Othello. Cette fois-là, ils avaient joué la même ouverture jusqu'au coup 12, puis Ghirardato avait choisi 13: D7. Shaman avait répondu 14: F7 et avait finalement gagné 42-22. L'Italien choisit ici 13: F7 qui ferme moins le coin Sud-Ouest.

18. Blanc est confronté à un choix fréquent : prendre une position de bord faible (en jouant F8) ou donner un temps à l'adversaire (en jouant ailleurs et en lui laissant reprendre le bord en C8). Ici, Blanc n'est pas à cours de temps, ce qui justifie son choix.

31. Chacun des deux joueurs vient de se constituer un bord de 5. Mais aucun n'est attaquable : Blanc n'a pas d'accès en G7 pour attaquer le bord Est et si Noir joue G7, Blanc pourra jouer G8 (sans retourner G7) puis H8.



4 *Position après le coup 47*

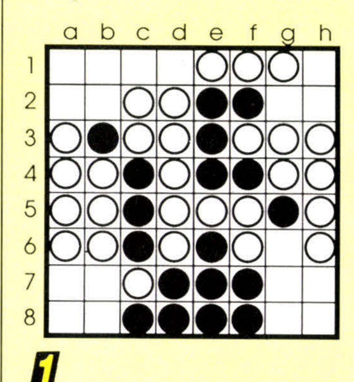
48. La situation sur le bord Nord est intéressante (voir diagramme 4) et se reproduit fréquemment : Blanc joue 48:G2. Si Noir prend le coin H1, Blanc peut s'insérer en D1, puis gagner le coin A1. Mais le piège fonctionne aussi dans l'autre sens : Noir joue 49: B2 et si Blanc prend A1, Noir peut s'insérer en D1 puis gagner le coin H1. Avant de jouer la case "X", chaque joueur doit s'assurer qu'il aura un accès à la case vide du bord (ici D1) même si l'adversaire prend le coin (ainsi, si C2 était blanc, après 48: G2 et 49:H1, Blanc n'aurait plus d'accès à D1).

50. Blanc pouvait encore gagner en jouant B7 et en contrôlant toute la diagonale. Après la bonne réponse 51: G7 de Noir (contrôlant l'autre diagonale), on serait arrivé à une situation complexe qui conduit à une victoire 35-29 pour Blanc, avec la suite A2/A1/A6/D1/H7/H1/A8/H8/G8 ou encore H7/H8/A2/A1/A6/D1/A8/H1/G8.

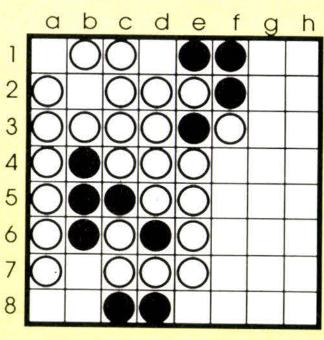
Après le coup joué 50:A1, les deux adversaires jouent au mieux et Noir gagne 38-26.

EXERCICES

Dans les deux positions suivantes, Noir joue et prend un coin en 3 coups.



1



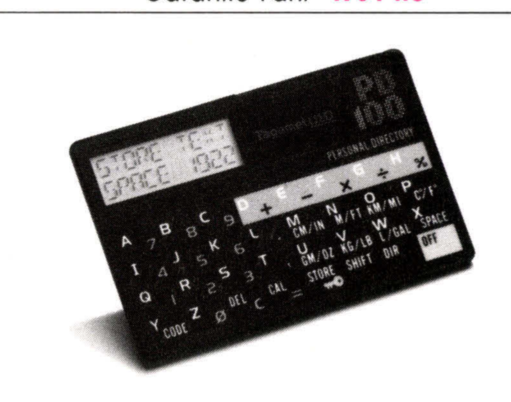
2

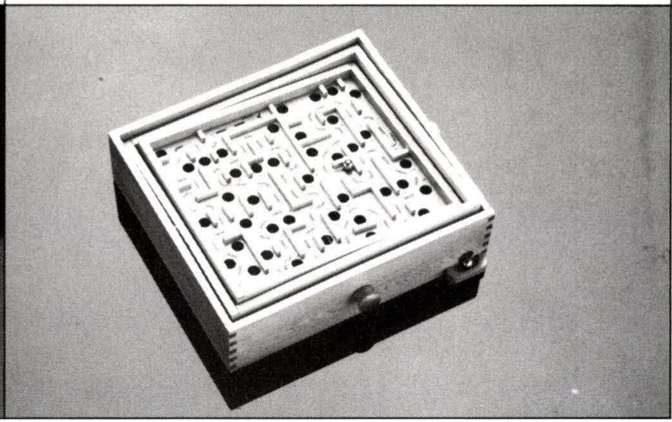
Solutions page 128

OFFRIR OU JOUER AVEC PLAISIR

BACKGAMMON
En mallette, tissu intérieur cotelé,
jetons, dés et gobelets.
Finition extérieure PVC.
Imitation croco noir ou cotelé gris.
Dimensions : 38 x 24 x 5 cm. **195 F ttc**

CALCULATRICE RÉPERTOIRE
Avec accès par code secret,
Capacité mémoire 2040 caractères,
calculatrice avec conversion
métrique. Piles longue durée.
Garantie 1 an. **190 F ttc**





MINI CAFETIÈRE ÉLECTRIQUE
Café, thé, en quelques secondes,
avec cette cafetière électrique individuelle.
Doseurs double. Garantie 1 an. **175 F ttc**

LABYRINTHE
En bois exotique verni naturel,
plateau omnidirectionnel.
Dimensions : 33 x 29 x 9 cm. **190 F ttc**

BON POUR UN ESSAI DE 10 JOURS SANS RISQUE

CADEAU CE SUPERBE CASSE-TÊTE PORTE-CLEF

Je désire recevoir mon CADEAU et pour un essai de 10 jours :

	Qté	Prix unit.	Prix total
BACKGAMMON COTELÉ GRIS		195 F TTC	
BACKGAMMON IMITATION CROCO NOIR		195 F TTC	
LABYRINTHE		190 F TTC	
RÉPERTOIRE CALCULATRICE		190 F TTC	
MINI CAFETIÈRE ÉLECTRIQUE		175 F TTC	

Participation aux frais de port et d'emballage
par article .... x 29 F TTC

TOTAL TTC ....

à compléter ou recopier et à retourner à
VÉRONIQUE - BP 80 - 94002 CRÉTEIL Cedex
(AVANT LE 31-12-87)

Ci-joint mon règlement à l'ordre de VÉRONIQUE
par ☐ chèque bancaire
☐ mandat-lettre
☐ contre-remboursement.

Si je n'étais pas entièrement satisfait, je renverrai l'ensemble sous 10 jours dans son emballage d'origine et je serai entièrement remboursé.

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

CODE POSTAL __________ VILLE __________

Date de naissance __________ Tél. __________

Date __________ Signature __________

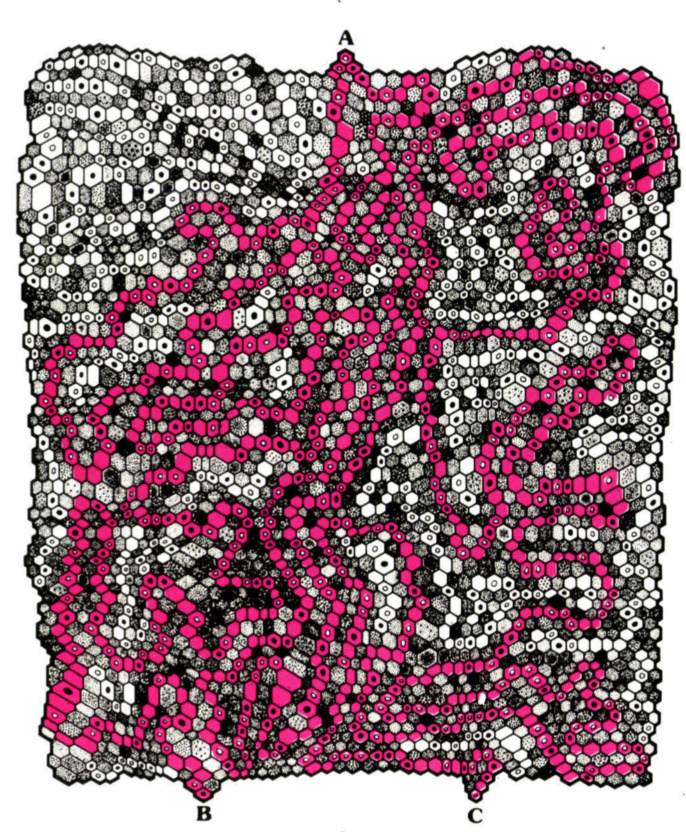
jeux et jouets non conseillés pour des enfants en dessous de 36 mois.
VX PRODUCTS - SARL - 70, AV. CHARLES DE GAULLE, 94000 CRÉTEIL

ESTIVALE POURSUITE

...du numéro 46. Une erreur dans la solution du problème d'Othello, n° 523, nous a été aimablement signalée par un de nos lecteurs, M. Hervé Cottin de Champigny. Le premier coup était bien en G2 pour les noirs.

CELLULES GRISES

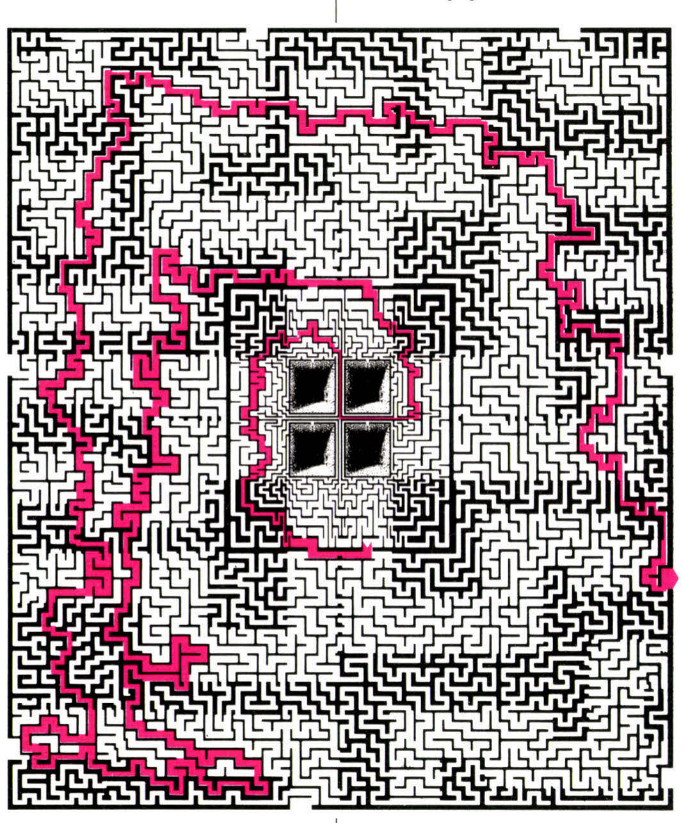
Notre première question du concours n° 46 vous demandait de faire travailler... vos cellules grises. Voici une partie de la solution. Pour le reste, reportez-vous page 32.



SOLUTIONS

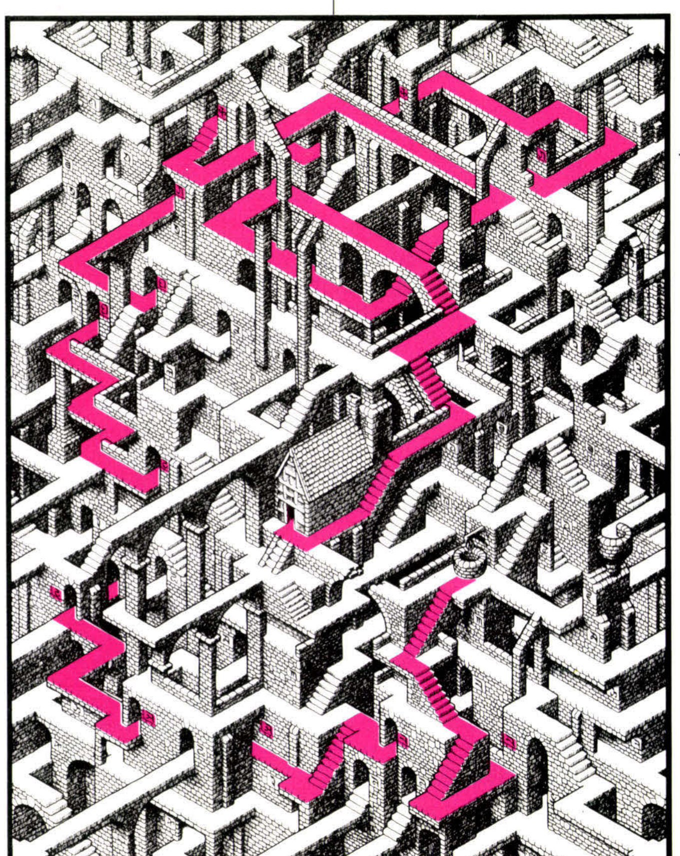
PROFONDEURS IX

Page 81, Philippe Fassier vous demandait de trouver la bonne sortie. Vous l'avez bien évidemment trouvée...Sinon...



ET PUITS ALORS

Avez pris le bon chemin menant au puits? Voici la solution. Mais le feuilleton continue, aussi reportez-vous à la page 69.



MANIFESTATIONS

• Le Fer de Lance et le Musée de l'Armée de Paris organisent la "1re convention nationale de jeu d'histoire Empire".
Cette manifestation se déroulera dans le salon d'honneur de l'Hôtel des Invalides, les 5 et 6 décembre 1987 de 10h à 17h. Toutes les échelles terrestres et navales seront jouées (300e, 15mm, 25mm, plat 20 et 30 mm). A l'occasion de cette réunion, deux compétitions sont prévues : Le 1er tournoi du Musée de l'Armée "Austerlitz 87" joué sur la règle Les Aigles (Edition Descartes) avec figurines 25mm.
Un concours de peinture de figurines. Ce concours est réservé aux figurines 25 ou 15mm servant à jouer au jeu d'histoire. Dernière précision, les inscriptions et l'entrée seront gratuites. Pour tous renseignements : Le Fer de Lance, Jean-Jacques Petit, 36, rue du Loup Pendu, 92290 Châtenay-Malabry.

• 2e Festival des Jeux de l'Esprit de Châtenay-Malabry. Au programme sont prévus des stands de jeux, des animations, des concours, des initiations et des expositions sur les jeux de cartes (belote, bridge, tarots, etc.), jeux de tablier (dames, échecs, etc.), jeux de chiffres et lettres (Scrabble, etc.), jeux de rôle (avec l'association Fer de Lance). Cette manifestation se déroulera au Centre Social, tous les jours du 14 au 30 novembre 1987. Alain Durandeau. Tél : (1) 46 32 87 77

• La Compagnie Française des Ludophiles vous présente le calendrier de ces prochaines manifestations :
19 et 20 décembre 1987: tournoi Cthulhu, Runequest, James Bond, Mega.
31 décembre-3 janvier 88: grandeur nature Maléfices.
2 et 3 janvier 88: tournoi de Scrabble
Renseignements et inscriptions : (1) 30 73 27 21.

• La Ligue Française des jeux de Simulation et de rôle, organise du mercredi 2 mars au samedi 5 mars 1988 le Forum des jeux de simulation au Centre commercial Saint-Jacques à Metz. Au programme, démonstrations de jeux de rôle, boardgames, wargames, jeux de simulation sur ordinateurs, etc. Pour toutes informations ou pour participer au Forum des jeux de simulation, écrivez au Siège Social de l'association : 1, rue Turgot, 57070 Metz. Tél : 87 75 12 07.

• La 3e édition du Tournoi de Paris se déroulera le week-end du 26/27 mars 1988 à la Porte de Versailles à Paris, dans le cadre du "Salon International de la Maquette et du Modèle réduit". Les inscriptions sont ouvertes à tous et nous espérons que vous serez nombreux à nous le confirmer. Période : Antique et Médiéval. Règle : 5 bis. Budget : 1 200 points. Nombre de finalistes : 16 joueurs. Les Grandes Compagnies, 79, avenue de Saint-Mandé, 75012 Paris.

• Latitudes organise les séjours "Loisirs de l'esprit". Au programme : jeux de cartes (bridge, tarot, belote...), jeux de lettres (Scrabble, Jarnac, Chiffres et lettres), jeux de damiers (échecs, dames, jeu de go...), jeux divers (jeux de stratégie, jeux de rôle). Les séjours sont prévus aux dates suivantes : du 30 décembre au 3 janvier 1988 (spécial jour de l'An), du 16 au 23 janvier 88, du 06 au 13 février 88, du 5 au 12 mars 88, du 2 au 9 avril 88. Pour toute information complémentaire ou réservation : 47 61 20 20. Sylvie Legars au 47 61 20 20.

CLUBS

• F.A.S.T. (Fantaisies Aventures Simulation Toulonnaises) reprend ses quartiers d'hiver le samedi de 14h00 à 19h00 et de 20h30 à 02h00 du matin à la Maison de Quartier du Pont du Las, 56, rue Félix-Mayol, 83200 Toulon. Tél : 94 62 13 59. Il a pour but la promotion du jeu de simulation sur l'aire toulonnaise. Pour cela, vous pourrez jouer à toutes sortes de jeux : jeu de rôle, wargame sur carte, wargame figurines napoléonniennes (25 mm), carolingiennes (15 mm), boardgames.

• Venez nombreux à "la Guilde des Templiers" de Gisors. On joue à AD&D, Cthulhu, Stormbringer... et 32 wargames, certains avec figurines. On organise aussi des tournois et un "grandeur nature". Pour tous renseignements : Franck Cartel, 84, rue Nationale, 60590 Trie Château.

• Un nouveau club de jeux ouvre ses portes à Rennes sous le nom d'"Atemporels". Jeux sur table (Supergang, Blood Bowl, etc.), "Grandeurs réels" et jeux par correspondance y seront à l'honneur. Pour tous renseignements : Erik Hallet au 99 33 06 01 ou Tremeur Louarn : 99 30 00 44.

• Les Enfants maudits d'Arioch (CJSTA) reprennent leurs activités : au programme, de Sanglantes parties de jeux de rôle et de wargames. Renseignements : Les Enfants Maudits d'Arioch, 1, rue Pierre-Semard, 66300 Thuir. Tél : 68 53 43 55 après 18h.

• Association Jeux et Echecs de Noyon. Créée en 1982, cette association loi de 1901 a pour but de développer les jeux de réflexion et permet à ceux qui le désire d'enrichir leurs loisirs quels que soient leur âge et leur niveau. Elle possède une structure originale et unique. Composée de plusieurs sections, échecs, tarot, wargames, D&D, chacun des membres peut, au gré de son imagination, voyager au sein de ces différentes sections. Alors n'hésitez plus, venez nous découvrir rapidement. Pour tous renseignements concernant les horaires des différentes sections, téléphonez au 44 09 02 05 (Echecs), 44 44 07 60 (Tarot), 44 44 35 26 (AD&D et wargames).

• Création d'un club de jeux de rôle à Londres, "Les Maîtres du temps" on y joue à AD&D (français-anglais), "Call of Cthulhu" (français-anglais), "l'Œil Noir" (français), "Paranoïa" (français). Pour tous renseignements : J-C. Bellanger, 29 A Bolton Gardens, SW5 OAQ London (England)

• Ouverture d'un club de jeux de rôle et de stratégie auvergnat, "Efotis". Un local sera ouvert à nos adhérents au 73, rue Saint-Alyre à Clermont-Ferrand (63). Les horaires sont les suivants : de 12h le vendredi à 3 h le samedi matin, de 8h le samedi à 3h le dimanche matin et de 8h le dimanche à 3h le lundi matin. Où ils pourront jouer à Chill, l'Appel de Cthulhu, D&D, Mega, Stormbringer, Armada, Risk, Echecs, Tarot... Nous nous lançons dans des parties par correspondance d'Echecs et de Diplo. Un tournoi de MJ débutera au mois de janvier 1988. Nous ferons paraître pour nos adhérents 9 zines par an. Son nom, "L'Œil d'Efotis".

MESSAGES

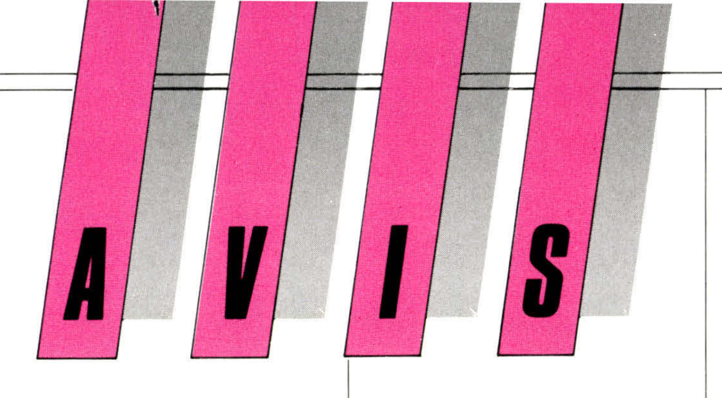
• cherche gentil donnateur de "Livre dont vous êtes le héros": Astre d'or, Les Quêtes du Graal, les Dragons d'or et le 3e volume de Sorcellerie X. Extension de L'Œil Noir et Les Portes interdites. David Mirallès, avenue Pierre-Semard, le Richelieu Bt A n°310, 06130 Grasse.

• Recherche Livret des caractéristiques des principaux PNJ de Pendragon (version américaine). Tél : (1) 42 37 79 77 vers 20h30. Demander Emmanuel.

• SOS...SOS !! qui pourrait me dire quelle est la réponse à l'énigme, dans Sorcellerie III niveau 2, 4 case est, 19 case nord ? A savoir : "Je suis toujours auprès de vous, mais jamais vous ne m'avez vu, jamais vous ne me quitteriez, pourtant si je m'en allais vous ne diriez pas un mot. Que suis-je ?" Téléphonez le matin de préférence au (1) 48 71 32 45 ou écrivez-moi : Fabrice Rocchiccioli, 223 avenue du Général de Gaulle, 94170 Le Perreux.

• Vous qui avez des figurines grises et tristes, n'hésitez pas, je vous les repeins en 15 jours, 7 F par figurine. Nicolas Bélan, les Clos le Crest, 63450 Saint-Amant-Tallende.

• Agé de 14 ans, je voudrais faire des matchs d'échecs, ou de dames russes. Raphaël Schwarz, route de Begnins 11A, 1196 Gland, Suisse. Tél : 022 64 23 04.



• Dans Ultima IV pour C.64 et autres : pour lancer le sort CURE : B-C c'est-à-dire ginseng et garlic, MAGIC MISSILE : A-F, ash et black pearl. Pour aller au village de COVE (Candle of love) ou au shrine of compassion sans risque de se faire empoisonner et sans ballon, prendre un bateau pirate et passer dans le tourbillon en forme de gouffre. On arrive au Lock Lake. A quoi servent et où se trouvent les Stones ? Où trouve-t-on les Mandrake roots ? De même pour le ballon. Si vous possédez la réponse, répondez dans cette rubrique. Olivier Berger, 4, place de l'Aube, 33170 Gradignan.

LES BONNES OCCASES...

VEND

• Cry Havoc, Millenium, Captain Starship, le lot 300 F. Talisman, 100 F; Master Mind électronique, 200 F. Tél : (1) 42 58 53 86.

• PHB et MM1 (anglais) 80 F chaque ou 150 F les 2; MERP, 80 F; Sensor Chess, 800 F; Adventure construction Set (Apple II), 400 F. Tél : 61 21 21 86. Demander Benoît Imbert.

• ZX Spectrum + 70 logiciels + magnétophone + revues pour 800 F. Commodore 64 + 15 logiciels + magnétophone + revues pour 1 000 F. Marc Logie, 74, rue des Martyrs de la Résistance, 59160 Lommé. Tél : 20 92 42 30.

• 6 "Livres dont vous êtes le héros" (liste sur demande) 15 F pièce + Tunnels & Troll, 100 F. Tél : 43 05 56 13. Demander Etienne.

• Atari 130 XE avec drive, nombreux programmes basic et machine + 120 logiciels + 1 joystick Atari. Le tout 3 500 F. Tél : 44 51 93 09 après 19h. Demander Yannick.

• ou échange contre D&D boîte de base, 8 "Livres dont vous êtes le héros" + L'Œil noir en solitaire, 150 F. Nicolas Caris, 18 place de la cathédrale, 33430 Bazas.

• 23 "Livres dont vous êtes le héros" à 15 F pièce (liste sur demande. 8 cassettes de jeu pour Oric Atmos à 45 F pièce. Modulateur N/B Oric Atmos, 90 F contre une cassette. Atlantis de Cobra Soft pour Spectrum : 45 F. Joël Rasolomalala, 11 impasse Barye, 94000 Créteil.

• "Livres dont vous êtes le héros" et "Quêtes sans fin de Donjons & Dragons" aux éditions Solar. Liste sur demande. Possibilité d'échange contre "L'Appel de Cthulhu". Luc Defrain, 21 rue Docteur Gronich, 40220 Tarnos.

• Figurines fantastiques et Manuel du joueur AD&D français, 100 F. "Livres dont vous êtes le héros", 15 F l'un, scénarios Œil Noir, 15 F l'un, héros, Monstres et Forces obscures 50 F. Liste des figurines contre un timbre à 2,20 F. Mathieu Bleuzet, 44, rue du Petit bois, 59400 Cambrai.

• Apple IIC, moniteur, support, souris, joystick, livres, 1000 logiciels, interface Minitel, logiciel d'exploitation : 8 000 F. Tél : 78 55 36 61.

• pour C64 ou 128 nombreuses disquettes DF.DD contenant nombreux programmes dont nouveautés : 15 F pièce. François Rimasson, "La Fonderie", 35170 Bruz.

• pour C64, lecteur disquettes 1541 + lecteur cassette VC1530 + joystick + nombreux programmes + livres, revues. Tél : 80 56 12 16 à Dijon. Demander Julien.

• Rommel (I.T), 160 F; Sicile 43, 110 F; Panzer Leader (Avalon Hill's) en français 190 F et Medici 100 F. Tél : 31 22 39 98. Demander Philippe.

• Commodore 128D + joystick + lecteur de disquettes 1571 intégré + lecteurs de cassettes + tablette graphique Koala pad + 260 disquettes + livres et revues + divers jeux de rôle : 6 000 F à débattre. Christophe Celerier, 3, allée des gains, 95560 Montsoult. Tél : 34 69 92 55.

• ou échange D&D contre jeux Rexton. Tél : 41 77 06 76. Demander Alexandre.

• Aegean Strike, 135 FF + port; Firepower, 145 FF + Port. Pierre Miranda, Beaux-Arts 22, 2000 Neuchâtel, Suisse.

• 54 livres-jeux 10 F chaque + 5 F de port. Vincent Pilpré, 58, rue de Saint-Médard, 35250 Saint-Aubin d'Aubigné.

• MO5 + contrôleur d'extension MO5 + crayon optique + Mandragore + Pictor : 950 F. Nombreux jeux pour MO5/TO7 de 60 à 150 F pièce + Forth MO5 180 F. Olivier Robichon, 33, rue des Bergeronnettes, 26500 Bourg-les-Valence. Tél : 75 43 41 83.

• figurines médiévales peintes. Hervé Alliot, 26, rue Ernest- Renan, 75015 Paris.

• livres de science-fiction, fantastique, Lovecraft. Nombreux policiers. Francis Temperville, Ferme du Rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél : (1) 69 28 45 50 le soir.

• Initiation au jeu d'aventure, 70 F; accessoires du maître, 70 F ou 120 F les deux + "Livres dont vous êtes le héros". Sylvain Tardy, 8, rue Albert-Schweitzer, 28130 Hanches.

• AD&D : "Unearthed Arcana" et "Wilderness Survival guide" 90 F chaque. J-C. Bellanger, 29, Bolton Gardens, SW5 OAQ London (England).

• C.64 UC avec accélérateur, lecteur de disquette 1541, joystick, trackball, nombreux logiciels avec boîte de rangement : + Apple IIC, U.C 128 Ko, moniteur monochrome + support, drive externe, sacoche de transport, souris, joystick, nombreux logiciels : Prix à débattre. Mr Bouteille. Tél : 42 52 95 84 (le soir) ou 42 92 37 21 (bureau).

• JdR Paranoïa, 140 F, scénario "Pressez les oranges", 60 F; scénario "Envoyez les clones", 50 F; écran du Maître de jeu, 30 F. Le tout : 240 F. Wargame : "2e D.B. Normandie" 100 F. Jérôme Brenac, 1, place de la Haute Borne, 78117 Chateaufort.

• Telestrat + lecteur de disquettes + 15 disquettes + Stratoric : 4 000 F; Oric Atmos + jeux : 800 F, imprimante MCP 40: 800 F, moniteur couleur, 1 500 F. Bruno Bouchaud, 24, rue de Vouneuil, 86000 Poitiers.

• Jeu complet "Plan Barbarossa", 80 F; Appel de Cthulhu + écran + scénario + accessoires, 120 F; petits chars de plomb pour wargames, 15 F l'unité. Philippe Mazet, 7, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

• boîte de base D&D + feuilles de personnage + écran pour maître de jeu, 150 F. Tél : 41 44 44 81

• pour AD&D : Manuel du joueur, 100 F, Monster manual, 110 F. Légende & Lore, 130 F + Arcana, 120 F + dés 4, 8, 10, 12 et 20: 10 F + paravents AD&D, 50 F ou le tout 450 F. 34 "Livres dont vous êtes le héros", 15 F chaque + revues... Bertrand Robion, 1, rue des capucines, 91130 Ris-Orangis.

• "Livre dont vous êtes le héros" 10 F chaque. François Lecomte, 62, rue Anatole-France, 38100 Grenoble.

• jeux pour P.C originaux : F 451, Wizard of Oz, Lany... Timothée de Saint-Albin, Gal Guisan, 1009 Pully, Suisse. Tél : (021) 28 28 21.

• Apple IIe 128 K + moniteur + drive + joystick + 600 programmes + docs : 6 000 F. Tél : 48 55 39 37 après 18 h. Demander Jef.

• logiciels : L'Héritage pour TO9, 200 F; Le Château de la mort, 100 F; Oméga planète invisible, 190 F; Les Dieux du stade I, 170 F. Tél : 59 33 97 83. Demander Philippe.

ACHETE

• Figurine Citadel représentant le sorcier Gorgol-Masque de cire (voir héraut Citadel n°3). Mathieu Bleuzet, 44 rue du Petit Bois 59400 Cambrai.

• wargames napoléoniens. Tél: 56 95 03 74.

• Grand Prix (International Team). Johanne Lequin, 23, rue d'Anvers, 59000 Lille. Tél: 20 57 07 67.

• Donjons & Dragons ne dépassant pas 100 F. Nicolas Bélan, Le Clos Le Crest, 63450 Saint-Amant-Tallende.

• encart & pions J&S n^{os} 1, 4, 6, 8, 18, 21 complets + Casus Belli n° 4 à 22. Franck Cartel, 84, rue Nationale, 60590 Trie Chateau.

• Casus Belli n^{os} 5 et 15. Philippe Morin, 4, rue de Geyter, 78280 Guyancourt.

ECHANGE

• Ultime Epreuve + 2 scénarios (Les cloches d'Erilden, Zargo's Lord) contre wargame ou JdR. Grégory Lewandroski, 4 groupe montsorel, 59261 Wahagnies

• 2 cassettes pour Spectrum et double cassette Simple Minds contre Chill, Paranoïa, Ghostbusters, Cry Havoc ou Maléfices. Ecran fantastique n° 12 + Starfix n° 23, 31, 33, 44 contre Mad Movies. Marc Logie, 74 rue des Martyrs de La Résistance 59160 Lomme. Tél: 20 92 42 30.

• nombreux logiciels sur Apple II. Réponse assurée. Les nouveautés sont les bienvenues. François Durnez, 29, rue du Professeur-Garnier, 21560 Arc/Tille. Tél: 80 37 04 75.

• nombreux programmes pour Apple II. Sylvain Pinget, Contamine/Arve, 74130 Bonneville. Tél: 50 03 62 12.

• le jeu Légendes contre wargame médiéval. Pascal Malo, 38, boulevard d'Haussonville, 54000 Nancy. Tél: 83 41 22 44.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Pierre-Akim, 13 ans, cherche joueurs ou M.J pour "L'Œil Noir" dans la région parisienne et Paris. Tél: (1) 43 57 49 92 entre 17h et 20h. Pierre-Akim Cherkaoui, 159, rue Saint-Maur, 75011 Paris.

• Deux guerriers solitaires combattant dans la région de Cholet et voués à l'ennui ludique recherchent partenaires et M.J pour jouer (subtil, n'est-ce pas?) aux jeux de rôle et aux wargames. Tél: 41 46 08 19 demander Patrick ou 41 62 47 32 demander Didier.

• Gildas recherche jeunes de 13 à 16 ans pour former un club, possesseurs d'Apple IIe uniquement. Tél: 99 07 80 03 après 19h.

• Vous habitez la région Nantaise et aimez jouer aux échecs, au Scrabble, aux dames, à Diplomacy, etc., mais ne trouvez pas de partenaires. Appeler le 40 65 02 90 de 14h à 22h.

SOLUTIONS

PAGE 40

Réussite (par Bernard Myers):
L'ordre des déplacements peut être sujet à quelques variantes.
1: 6 ♦ sur 6 ♠, 9 ♦ sur 6 ♦, 7 ♦ sur 9 ♦, 7 ♥ sur 8 ♥, 7 ♣ sur 8 ♣, 7 ♣ sur V ♣, 7 ♥ sur 7 ♣, 7 ♥ sur 7 ♦
2: 2 ♠ sur 9 ♠, 4 ♠ sur 4 ♦, 2 ♠ sur 4 ♠, 2 ♣ sur 5 ♣, 2 ♣ sur 7 ♣, 2 ♣ sur 2 ♠, 2 ♣ sur 10 ♣, 2 ♣ sur 2 ♦
3: 2 ♣ sur 2 ♥, 2 ♦ sur 2 ♣, 7 ♦ sur 2 ♦, 7 ♠ sur 3 ♠, 7 ♠ sur 4 ♠, 7 ♠ sur 7 ♥, 7♠ sur 8 ♠, 7 ♠ sur 7 ♦
4: 4 ♣ sur 4 ♦, V ♣ sur 4 ♣, V ♣ sur D ♣, V ♣ sur 7 ♣, V ♠ sur V ♣, D ♠ sur V ♠, D ♠ sur R ♠, D ♠ sur D ♥

PAGES 42 ET 43

Récréation (par Bernard Myers):

1.
QUI DIT LA VERITE NE TROUVE PAS A SE LOGER

2.
Dans le triangle: 5 (= 10 points), 8, 2.
Dans le carré: 6 (= 12 points), 7, 1.
Dans le cercle: 4 (= 8 points), 9, 3.

3.
A= 9 ♦, B = 8 ♣, C = 9 ♥, D = 5 ♠.
Les cartes rouges ne se côtoient pas (3), donc un 5 et un 8 sont noirs (2 & 3), et les rouges de même valeur ne peuvent être que des 9 (3 & 4).
Le 8 est soit en B ou en C, avec un 9 de chaque côté. Si le 8 est en C, le 5 ne peut être à droite d'un ♥ (un des 9), donc 8 en B, A et C étant des 9 et D un 5.

Le seul 9 qui puissse être à la droite d'un ♣ est C, donc B ♣ et D ♠; C doit être ♥ (2), et A ♦.

4.

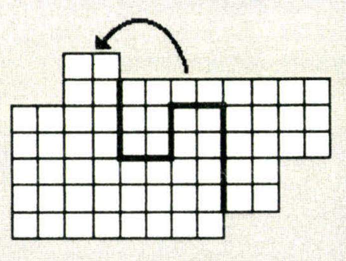
D	E	G	U	E	R	P	I	R
Q	U	A	S	I	M	E	N	T
M	A	G	I	S	T	R	A	L
R	E	N	C	A	R	D	E	R
F	L	E	M	M	A	R	D	E
P	E	R	C	U	T	E	U	R

5.
Il suffit de déplacer deux parenthèses pour obtenir:
((13×4) + 8) : 4 = (6×9) - 39

6.
Il faut NOTER que le TENOR assis sur le TRONE, chante NOTRE air préféré.

7.
12 cases
2F - 2N - 3G - 3L - 6E - 6H - 6J - 6L - 7I - 7N - 8F - 8J

8.



9.
P pour Paris. Le nombre correspond au nombre du département et la lettre à la première lettre de celui-ci.

10.
```
   1 1
   9 9
 + 8 8
 -----
 1 9 8
```

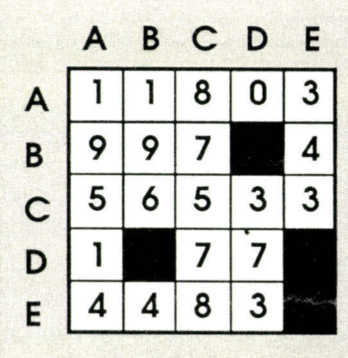
11.
SEDAN.
La ville commence par la même lettre que la dernière lettre du nom et contient les mêmes voyelles.

12.
```
   6 2 1
 + 5 9 4
 -------
 1 2 1 5
```

13.
A F E C D B.

PAGE 45

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :



	A	B	C	D	E
A	1	1	8	0	3
B	9	9	7	■	4
C	5	6	5	3	3
D	1	■	7	7	■
E	4	4	8	3	■

	A	B	C	D	E
A	1	2	3	4	5
B	2	2	2	1	■
C	1	2	7	■	7
D	■	3	6	1	2
E	3	3	1	■	9

PAGES 70 ET 71

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):
Mini-tirages:
LARGO, THUYA, RENAL, TAMIL, POLAR, MAOUS, SURAL, HECTO, OFLAG, HUART
Anacroisés:

	1/2	3/4	5	6		7/8			9	10	11	12		13	14/15
1	G	L	O	M	E	R	I	S	■	■	■	B	I	S	E
2	A	I	R	E	D	A	L	E	■	■	S	A	L	I	R
3	P	A	S	S	A	T	E	S	■	R	O	T	■	R	I
4	E	N	■	A	M	E	S	■	C	E	L	A	D	O	N
	R	E	G	■	■	L	■	L	O	T	I	■	E	T	E
5/6	O	S	E	R	A	I	E	■	N	I	V	A	L	E	S
7	N	■	L	A	■	E	T	O	N	N	E	R	A	■	■
8	■	E	■	■	P	R	E	S	U	M	A	I	■	O	C
9	A	T	E	L	E	■	S	E	M	E	U	S	E	■	A
10	R	A	T	U	R	A	■	S	E	S	■	E	S	■	R
11	A	T	E	R	I	E	N	■	S	■	M	E	T	T	E
	M	I	T	E	■	R	E	G	■	M	A	■	E	R	S
12/13	I	S	O	T	R	O	P	E	■	A	N	T	R	E	S
14	D	E	N	T	■	N	E	R	E	I	D	E	■	M	E
15	E	R	S	E	■	S	■	E	N	S	E	R	R	A	S

Les "7+1":
CARIAIT + V = VICARIAT
RIGOLAI + N = ORIGINAL
IONISAS + D = DISSONAI
PARTOUT + N = POURTANT
SPRINTA + G = TRIPANGS
SPRINTA + L = TRIPLANS
PAPIONS + T = APPOINTS
ACCOLAS + E = COALESCA
RECTEUR + I = ECRITURE
MINETTE + A = TANTIEME

Le premier coup:
PARTOUT, CAIMANS, DELICAT, ASSAGIT, TOREANT, COCAINE, ORGELET, NEURONE, SECUNDO, FIGAROS

Du coq à l'âne:
- SPI, SOI, LOI, LOF
- BOP, BOL, SOL, SOI, SKI, SKA
- SIR, SIC, SOC, SOI, ROI
- FAC, FAR, FER, FEE, ZEE, ZOE, ZOO
- PAPY, PAPE, PATE, TATE, TATA

Les anaphrases:
- INVERSION, VISIONNER
- INSOLENTE, SOLENNITE
- CLIENTELE, ETINCELLE
- CORVEABLE, REVOCABLE
- PULVERISE, REPULSIVE

La filière:
DIA, AIDE, ACIDE, DIACRE, CEDRAIE, DILACERE, RADICELLE

Les solitaires:
BIARROTE + I = ORBITAIRE
ABATTOIR + N = RABIOTANT
EFFRITEE + A = AFFETERIE
BOOLIENS + A = BOLONAISE
PETONCLE + M = CONTEMPLE
CALVITIE + S = LASCIVITE
PERONIER + T = PRETORIEN
GUIGNIER + F = IGNIFUGER

PAGES 90 ET 91

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):

1a - 2b - 3b - 4a - 5b - 6a - 7c - 8a - 9a - 10b - 11b - 12c - 13b - 14c - 15a - 16c - 17a - 18c - 19c - 20b - 21a - 22c - 23a - 24b - 25b - 26a - 27c - 28b - 29c - 30b

PAGES 106 ET 107

Echecs:

1. Re6!, Rh8; 2. Rf7!, e5 (ou 2. ...e6, peu importe) 3. Fg7 mat. (fin d'une étude de Troitsky)

2. 1. Rc7, a3; 2. Fa4!, a2; 3. Rc6!, a1 = D; 4. Fb5 mat.
(Etude de Sachodakin, 1932)

3. Avec un pion de colonne a ou h et un Fou, on ne peut gagner, si le Roi adverse est sur la case de promotion, que si la couleur de celle-ci est la même que celle des cases où évolue le Fou. Ici, ce n'est pas le cas et il faut impérativement empêcher le Roi noir d'atteindre h8:
1. Fe6!, Re7 (ou 1. ...Rf8; 2. h6! avec un "barrage") 2. h6, Rf6 (2. ...R×e6?; 3. h7) 3. Ff5!, Rf7 (tentant de passer par g8) 4. Fh7!!, Rf6; 5. Rf4!, Rf7; 6. Rf5, Rf8; 7. Rf6, Re8; 8. Fg6+, Rf8; 9. h7! etc.
(Etude de Troitsky, 1896)

4. 1. Fb4! (pourquoi là plutôt qu'ailleurs? L'idée apparaîtra dans quatre coups) Rf7; 2. a4, Re6 (mieux que 2. ...Re8; 3. a5, Rd8; 4. Fd6! Rc8; 5. a6! et le Roi doit repartir); 3. a5, Rd5; 4. a6, Rc6; 5. Fa5! (voilà la case visée par le Fou avec son premier coup. Le Roi noir est tenu en respect) d5; 6. Rg2, d4; 7. Rf3, d3; 8. Re3, d2; 9. R×d2, Rb5 (ou 9. ...Rd7); 10. a7! etc.
(Etude de Duras, 1908)

5. La défense noire est simple: pousser le pion h pour obliger le Fou à partir de la protection du pion b2. Une astuce diabolique ruinera cet espoir:
1. Rf7! (menaçant 2. Rg6. Les prochains coups du Roi blanc viseront ainsi le pion noir) h5; 2. Re6!, h4; 3. Rd5! (avec l'idée Re4, rentrant dans le "carré" du pion, et le capturant) h3; 4. Rc4!, h2; 5. Fb4 (vous comprenez maintenant le voyage du Roi) h1 = D; 6. b3 mat!
(Etude de Fritz, 1939)

6. 1. Fe7!, Fe3 (bien entendu l'échange des Fous serait suicidaire) 2. Ff8, Fg5 (forcé); 3. Fg7! (la manœuvre gagnante, à laquelle les noirs ne peuvent s'opposer) Rd6 (si 3. ...Fd8; 4. Ff6! fait également la décision) 4. Ff6! Fe3 (ou ailleurs) 5. e7! etc.
(Etude de Centurini, 1856)

7. Deux cases "sensibles" doivent être préparées pour l'avancée du pion: h6 et h8. Le Fou noir ne doit pas pouvoir s'y sacrifier:
1. Fg7, Fg5 (ou 1. ...Fd2; 2. Fh6, Fc3; 3. Fg5, Fg7; 4. Fe7! -4. R×g7?, R×h5!- Fc3 5. h6 suivi de 6. Ff6 et le chemin du pion est tracé) 2. Fh6, Ff6 (si 2. ...Fe7; 3. Fe3, Ff8; 4. Fd4, Rh4; 5. Fe5!, Rg4; 6. Ff6! -zugzwang- Rf4; 7. Fg7! et gagne) 3. Fe3 (3. R×f6?, R×h5) Fg7; 4. Fg5!, Ff8 (forcé) 5. Ff6! (zugzwang) Rf4; 6. Fg7! et le pion va à Dame.
(Etude de Centurini, 1847)

8. 1. g5+, Rf7; 2. g6+, Re8 (seule case. Sur 2. ...Rg8?; 3. Fe6+!, ou 2. ...Rf8; 3. g7+, la victoire blanche serait encore plus rapide. Le coup du texte tend un piège instructif) 3. Fd7+!! (et non le "normal" 3. g7? à cause de la ressource cachée 3. ...Ff8!! qui cloue le pion et le capture au coup suivant) R×d7 (ou 3. ...Re7; 4. g7, Rf7; 5. Rh7 etc.) 4. g7 et la Dame blanche va renaître.
(Etude de Weenink, 1919)

9. Les finales mettant aux prises des Fous "de couleurs opposées" (ici un Fou de case noire pour un camp, et de case blanche pour l'autre) sont connues pour leur tendance à la nullité, mais trois pions liés constituent un trop grand déséquilibre matériel:
1. Ra5! (avec l'idée 2. Rb6 puis 3. e6, R×e6; 4. c6) R×c5; 2. e6, Rc6 (envisageant 3. d7?, F×d7; 4. e×d7, R×d7, mais...) 3. Ra6! et les Noirs doivent ôter le Roi ou le Fou, permettant dans les deux cas la poussée victorieuse 4. d7.

10. Toute l'idée consiste à empêcher e5-e4, et l'intervention du Fou noir pour arrêter le pion. Par exemple 1. h7? e4! ne donnerait rien. 1. Fa7!, Fa1 (1. ...F×a7?; 2. h7 etc.); 2. Rb1!, Fc3; 3. Rc2, Fa1; 4. Fd4!! (coup d'une grande beauté, seul apte à neutraliser le Fou adverse) F×d4 (ou 4. ...e×d4; 5. Rd3! mettant "hors-jeu" le Fou) 5. Rd3!, Fa1 (5. ...e4+; 6. R×d4!) 6. Re4! et plus rien ne peut s'opposer au pion h6.
(Etude de Heuacker, 1930)

11. 1. c7, Te2+ (seule façon d'arrêter le pion provisoirement) 2. Rf6! (la bonne case, on verra pourquoi) Te8 (et non 2. ...Tf2+? à cause de 3. Rg7!, Tg2+; 4. Rh7 et une Dame blanche apparaîtra) 3. Fa4!, Tg8 (pas 3. ...Tc8? car 4. Fd7+!) 4. Rf7, Th8; 5. Rg7, Ta8 (la dernière case possible de la rangée) 6. Fc6, Ta7 (un clouage qui semble tout sauver mais...) 7. Fd7+! et, grâce à ce coup intermédiaire, les blancs auront une Dame sur c8.
(Etude de Halberstadt, 1938)

12. 1. c6! (destiné à "boucher" la diagonale a8-h1, et faciliter la promotion du pion en a8) Fe4+; 2. f3!! (pour exposer le Fou à une future attaque du Roi blanc. Raffiné) F×f3+; 3. Rh2, d×c6 (forcé bien sûr) 4. a6, d4! (plus résistant que 4. ...c5; 5. Rg3, Fe4; 6. Rh4!! -avec l'intention 7. Ff8 mat!- Rg7; 7. Fe5+, Rf7; 8. Fd4!! et le Fou noir est neutralisé) 5. Rg3, Fd5; 6. Fc5!, d3; 7. a7! (non 7. Rf2?, d2; 8. Re2, Fc4+! puis 9. ...F×a6) d2; 8. a8= D d1= D; 9. Df8+!, R×h5; 10. D×f5+ Rh6; 11. Ff8 mat.
(Etude de Herbstman et Gorguiev)

PAGES 108 ET 109

Scrabble:

Les Benjamins:
- avec ALLIER, on peut faire: MESALLIER, METALLIER
- avec CESSION, on peut faire: CONCESSION, PRECESSION, PROCESSION, SUCCESSION
- avec LATERAL, on peut faire: COLLATERAL, TRILATERAL, UNILATERAL
- avec SULFURE, on peut faire: OXYSULFURE, PERSULFURE

ERRATUM ATARI

A LA SUITE D'UNE ERREUR, L'ORDINATEUR ATARI MEGA ST4 A ETE PRESENTE DANS LA PUBLICITE ATARI DU NUMERO 47 DE JEUX ET STRATEGIE DU MOIS D'OCTOBRE 1987 AVEC 2 PRIX DIFFERENTS : 12 450 F HT ET 12 950 F HT, ALORS QUE LE VÉRITABLE PRIX EST **12 950 F HT,** ET COMPREND UNE GARANTIE AVEC MAINTENANCE SUR SITE.

SOLUTIONS

Décatop:
1. ENJOINS en H2, pour 94 points
2. BOOLEEN en 1H, pour 131 points
3. ECHANSON en 2H, pour 121 points
4. OHMMETRES en J1, pour 66 points
5. ENTRISMES en L1, pour 72 points
6. SNOBERAI en O1, pour 197 points
7. PUERIEZ en K5, pour 145 points
8. PHALANSTERE en 8B, pour 67 points
9. INVIOLEE en G7, pour 70 points
10. HYDR(O)LAT en C9, pour 110 points

Le coin du stratège:
On peut envisager TEKS, E3 pour 26 points, ou mieux: KVAS, E3, 32 points, mais ces deux coups laissent des reliquats moyens (ATTV ou ETTT), sans pour autant rapporter beaucoup de points. VASTE, 5F, 36 points, est déjà plus intéressant, mais laisse KTT et peu de perspectives et permet, de plus, à l'adversaire de réaliser 48 points dès qu'il possède A et S (AXIS en K2).
Le meilleur coup est probablement VAS, 5F, pour 19 points seulement !...
On pourra en effet très probablement réaliser au coup suivant TEKS faisant KVAS pour 58 points, car l'adversaire n'a plus de T pour rallonger VAS en VASTE, et n'utiliserait sûrement pas un joker pour ça...
Au pire, dans le cas peu probable où il rallongerait VAS devant (LAVAS, LOVAS, REVAS,...) pour une vingtaine de points, on pourrait déjà assurer avec EXIT, K2, 28 points.

PAGES 110 ET 111

Dames:
1. 1. ...(15-20); 2. 24×13 (8×48) (N+)
Martens-Palmer, 5ᵉ ronde

2. 1. ...(17-21); 2. 26×17 [2. 16×27 (28-32); 3. 37×17 (12×25) (N+)] (12×21); 3. 16×27 (18-23); 4. 27×9 [4. 27×29 (20-25); 5. 33×22 (25×41) (N+)] (20-25); 5. 33×22 (25×41); 6. 9×20 (15×24); 7. 42-37 (41×32) (N+1)
Cordier-Palmer, 7ᵉ ronde

3. 1. ...(24-30); 2. 35×24 (20×29); 3. 33×24 (26-31); 4. 37×17 (13-18); 5. 22×13 (11×35); 6. 24-19 (15-20); 7. 36-31 (20-24); 19×30 (8×19) suivi de la prise du pion blanc 30.
Wassink-Oosting, 5ᵉ ronde

4. 1. 25×14 (26×37)A; 2. 42×31 (9×20); 3. 31-26B (17-21)C; 4. 26×17 (3-9); 5. 28-22 (B+1)
A: 1. ...(9×20); 2. 27-21! (26×37); 3. 32×41! (23×43); 4. 21×25 (B+)
B: avec la menace 3. 27-21 (16×27); 4. 32×12 (23×43); 5. 12×25 (B+)
C: rien de mieux que cette offre volontaire du pion contre la menace B.
Faucher-Martin, 2ᵉ ronde

5. 1. ...(16-21); 2. 27×16 (24-29); 3. 34×23 (25-30); 4. 35×24 (20×38) (N+)
Pascal-Van Vloten, 7ᵉ ronde

6. 1. ...(19-24); 2. 26×17 (11×31); 3. 36×27 (16-21); 4. 27×16 (24-30); 5. 35×24 (20×27) (N+1)
Volel-Cissé, 6ᵉ ronde

7. 1. ...(19-24); 2. 30×10 (9-14); 3. 10×19 (27-31); 4. 36×18 (8-13); 5. 19×8 (3×41); 6. 25-20 (15×24); 7. 33-29 (24×33); 8. 42-38 (33×42); 9. 48×46 (26-31); 10. 46-41 (16-21); 11. 35-30 (21-27); 12. 30-24 (27-32); 13. 41-36 (31-37); 14. 24-19 (4-9); 15. 44-39 (37-42); 16. 39-34 (42-48); 17. 34-29 (48-30) (N+)
Kouperman-Ruesink, 8ᵉ ronde

8. 1. ...(12-17!); 2. 34-29ABCD (23×34); 3. 30×39 (24-29); 4. 33×24 (19×30); 5. 25×34 (18-22); 6. 27×18 (13×42); 7. 39-33 (42-48) (N+)

A: 2. 45-40 (16-21); 3. 27×7 (17-22); 4. 28×17 (23-28); 5. 32×12 (13-18); 6. 12×23 (19×48); 7. 30×19 (48×26) (N+)
B: 2. 27-22 (18×27); 3. 32×12 (23×32); 4. 38×27 (13-18); 5. 12×23 (19×48); 6. 30×19 (48×2) (B+)

C: 2. 31-26 (24-29); 3. 33×24 (17-21); 4. 26×17 (11×42) (N+)
D: 2. 43-39 (17-21); 3. 31-26 (11-17); 4. 36-31 (10-15) (N+) par position.
Almanza-Ass Malick Diallo, 3ᵉ ronde

PAGES 112 ET 113

Bridge :
1. 2 ♥, réponse classique au contre d'appel dans la zone 8-11 H.

2. 4 ♠.

3. Faire un cue bid à 2 ♦ suivi au tour suivant de 3 ♣.

4. 4 ♥ barrage non vulnérable.

5. 2 ♦ cue bid proposition de manche.

6. 1 SA, en réponse à une intervention l'enchère montre de 8 à 12 H.

7. 2 ♦, ne faites surtout pas l'enchère de 3 ♦ qui serait forcing de manche.

8. 2 ♣, 4ᵉ couleur suivie de 3 ♠, l'enchère directe de 3 ♠ serait limite.

9. 1 SA, 2 ♣ serait une 4ᵉ couleur.

10. Partir petit d'une des deux mains et, si l'adversaire suivant fournit, couvrir sa carte au plus juste pour se prémunir contre DV54.

11. Commencer par donner un coup à blanc, ce qui permet de mettre en échec un laisser-passer du flanc droit avec AV ou 10.

12. L'entame atout empêche le déclarant de couper un ♣ au mort ; il doit donc se rabattre sur l'affranchissement des ♥.
As ♠ à l'entame, R ♥, petit ♠ pour le 9, ♥ coupé, petit ♠ pour la Dame et petit ♥ coupé. L'As ♦ permet de remonter en main pour encaisser les deux ♥ maître.

13. Laisser passer l'entame, puis affranchir les ♦ en faisant l'impasse au 10 (petit pour le 9).

14. Il s'agit d'un jeu d'élimination, laisser passer l'entame, donner deux tours d'atout et couper le ♠ du mort, petit atout pour le mort et petit ♦ pour le 9, Est est obligé de vous rendre la onzième levée.

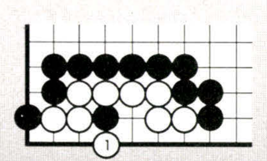
15. Cette donne est extraite du nouveau livre de Robert Berthe et Norbert Lebely, *Enchères et jeu avec le mort*, dans la collection Les clefs du bridge de chez Grasset.
Mettre le 10 ♣ à l'entame ; dans le contexte, il est plus vraisemblable qu'Ouest ait entamé sous un Valet que sous un Roi, tirer As et Roi d'atout, (Est défausse le 6 ♥ au 2ᵉ tour), éliminer les ♣ et les ♥, sur le défilé des ♥, soit Ouest coupe et doit jouer sous son R ♦ (on espère placé) ou en coupe et défausse, soit il ne coupe pas et on lui rend la main à l'atout pour un résultat similaire.
Ce coup a été exécuté à la perfection par Omar Sharif, au festival de Marbella en 1974.

16. Entamer le 9 ♥, le contre du partenaire réclame l'entame dans la première couleur annoncée au mort.

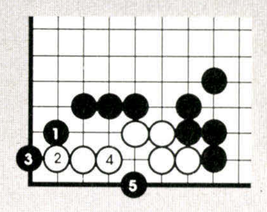
17. V ♠.
18. Il ne faut surtout pas mettre le R ♠ et espérer que Sud détient AD secs.
19. Vous connaissez bien à présent cette technique : mettre l'As ♦ et rejouer le V ♦ en préférentielle ♠ pour donner deux coupes à votre partenaire.

PAGES 114 ET 115

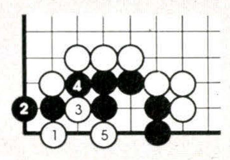
Go:



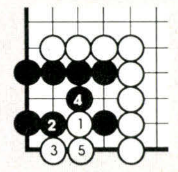
1: Oui. 1 est le point vital



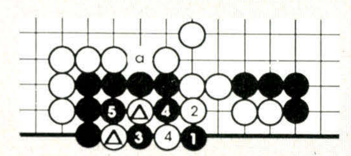
2: Il faut jouer en 1; après 3, il faut deux coups au blanc pour vivre. Si Noir 1 en 2, blanc répond 4, et 1 et 5 sont Miai.



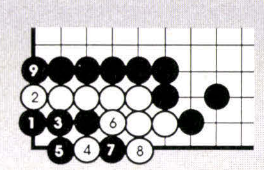
3: Oui, par Ko. La réponse en 2 est la seule possible; après 5, il y a Ko.



4: Oui, inconditionnellement. 1 est le point vital. Après 5, les pierres blanches sont connectées.



5: Le but est d'interdire la connexion des pierres △, pour pouvoir les prendre séparément. 1 crée une menace et prépare l'interdiction. Notez l'importance de la liberté en a.



6: La séquence jusqu'en 9 donne un Ko; 1 en 3 est insuffisant et 4 est un peu difficile.

PAGE 116

Tarot :

1. La main de Sud après écart :
A 21 19 17 16 12 10 6 1
♠ V 10 8
♥ R
♦ /
♣ D C V 10 6 2

Salle 1 : Nord entame du 3 d'atout. Même avec trois Rois dans les mains, le jeu d'atout sur chien blanc est souvent la cause des plus grands désastres. Les quatre ♣ au chien représentent un danger réel et il ne fait pas de doute que Sud a la maîtrise du coup avec des atouts solides et une couleur affranchissable. Éliminer les tarots majeurs de la défense en début de partie est intempestif et permettra à Sud de marquer + 72.

Salle 2 : Nord n'entame pas atout et joue... le 10 de ♥ ! Trouver le roi singleton en Sud tient du miracle, mais même si c'est la longue du déclarant, la situation n'est pas dramatique, car la main de Nord ne joue pas. Son rôle réside essentiellement dans le sauvetage de ses points, mais ne peut intervenir dans la façon de les sauver. Pour la petite histoire, le 8 d'atout n'a pu servir à réaliser une surcoupe, car le retour ♥ ne fut pas immédiat et le 6 d'atout de Sud servit d'abord à couper un ♦. Moins 78 pour Sud et 15 points de match pour Paris.

2. La main de Sud après écart :
A 21 19 18 16 14 13 12 7 6 3 2 1
♠ /
♥ 10 9 3
♦ D C 8
♣ /

Salle 1 : Est entame le 8 de ♣, couleur qu'il tient et qui illustre parfaitement sa main. La coupe en Sud vient récompenser cette ouverture naturelle et va permettre à Ouest, en finale, de prendre le contrôle de l'atout (17 cinquième assurant les charges de la dame de ♣ et du cavalier de ♠). Sud marque + 84.

Salle 2 : Est entame du 6 de ♥. Il est difficile de jouer « du fond » avec une main faible, et le principe est souvent de jouer une semi-longue afin d'éviter de gêner la main de défense. L'entame du 8 d'atout (qui ne promet rien) ou celle du roi de ♠ sont plus constructives. Cette entrée malheureuse donne un temps d'avance à Sud qui en profite pour mener le Petit au bout et marquer + 110.

3. La main de Sud après écart :
A 18 15 14 13 12 10 9 8 5 2 1
♠ /
♥ R
♦ D 9 8 2 A
♣ /

Salle 1 : Nord entame le 10 de ♠. C'est l'entame classique. Elle ne compromet rien et n'a que peu de conséquences sur cette donne, car c'est le preneur qui conduit le jeu. La différence ne peut provenir que du maniement d'atout. Pour une fois, la défense est entièrement tributaire de son adversaire et doit s'incliner.

Salle 2 : L'audacieux Nord choisit l'entame... du 3 de ♦ !
Le preneur, craignant une tenue dans la couleur, se voit contraint de « duquer » deux fois. La défense n'a pas trouvé le flanc délirant du retour dans la longue du preneur, contre-indiqué habituellement, mais procurant ici une coupe gratuite et la seule possibilité de produire une surlevée.

4. La main de Sud :
A 21 20 19 18 1
♠ C 6 4
♥ /
♦ R 9 7 6 A
♣ R V 9 4 2

Salle 1 : Est se décide pour l'entame pas très inspirée du 3 de ♦. Le risque d'impasse est latent et l'engagement d'un honneur à ♠ serait plus concret. En effet, sur Garde Sans, le preneur recherche un gain rapide de la donne et il est vain de tenter de l'affaiblir par un jeu de coupe en vue d'un débordement dont il n'a que faire. Le chien est nul et il marque moins 116.

Salle 2 : Est entame du 6 d'atout, de loin la meilleure initiative. Lorsque le preneur joue ses ♦, l'Excuse d'Est est sans équivoque. La défense continue le flanc atout et termine par la prise du Petit. Cette stratégie sans faille conduit Sud à une chute de moins 212 et un gain de 12 points de match pour Paris.

5. La main de Sud :
A 21 16 13 11 1Ex
♠ R D C 9 A
♥ C
♦ D C 9
♣ D V 2

SOLUTIONS

Salle 1 : Est entame du 3 d'atout. Il manifeste ici sa préférence à donner l'indication de protection du Petit plutôt qu'un sacrifice prématuré d'une pièce à ♥. Cette ouverture n'a rien d'hérétique, mais tend à montrer la priorité qu'attribue un joueur à l'ordre des valeurs de sa main.
Salle 2 : Est entame du roi de ♥. C'est la sécurité Sur Garde Contre, il est pratiquement impossible de jouer atout, car le Petit au bout coûte trop cher et il faut toujours chercher à dissuader le preneur. Ce genre de surcontrat laisse peu de place aux honneurs sauvables par acrobatie. Il faut donc jouer maître et éviter de perdre un pli.

PAGE 117

Backgammon:

1. Le 2 se joue évidemment B3-B1 pour enfermer le pion noir sorti; il faut maintenant se donner le maximum de chances de frapper d'autres blots noirs pour gagner un gammon (partie double); si on joue N9-N10, on ne pourra frapper qu'avec un 4, que ce soit en N8 ou en B11; il faut donc jouer B5-B4, pour pouvoir frapper avec un 4 ou un 5.

2. Ici, Blanc doit à la fois essayer de dégager ses pions arrière en N2 et de bloquer les pions arrière noirs. Il va évidemment utiliser le 3 pour joueur B6-B3.
Pour le 1, il faut jouer B12B11, qui donne les 5 pour sortir les pions arrière, et les 4 pour faire B7.

3. Ici encore, il faut sortir ses pions arrière tout en continuant à bloquer les pions noirs prisonniers.
Pour le cas où Noir ferait un 3, il faut donc éviter d'avoir besoin des mêmes nombres pour sortir les pions arrière et refrapper; comme les pions arrière sortent avec 4 et 6, il faut jouer N12-B8 pour pouvoir refrapper avec 3 et 5.

4. Il faut dans tous les cas jouer le 1 en frappant le blot en B4, pour "blitzer" Noir. Si ce dernier ne fait pas immédiatement un 4, il a pratiquement déjà perdu; s'il fait un 4, en revanche, il faut se donner le maximum de chances de le refrapper en même temps qu'on rentre : or, on rentre dans le jan noir avec 1, 3 ou 5; il faut donc se donner le maximum de nombres différents de 1, 3 et 5 pour refrapper.
Si on joue N12-B7, on refrappe avec 2, 3 ou 5 (soit 42% de chances pour rentrer et frapper simultanément). En revanche, si on joue N11-B8, on refrappe avec 2, 4, ou 5, ce qui est évidemment supérieur : on a maintenant 53% de chances de rentrer en frappant.

5. ON1-N12-B9* laisse évidemment trop de shots. Il faut donc rentrer avec le 4 en N4 en frappant le blot noir.
Jouer B5-B4 pour le 1 serait une erreur, car on aurait alors besoin à la fois d'un 4 pour couvrir en B4 et pour frapper en B9. Il faut jouer B8-B7, qui permet, si Noir ne rentre pas, de frapper en B9 avec 4 et de couvrir en B5 avec 2.

6. Il n'y a pas d'urgence à sortir les pions arrière blancs qui ne sont pas vraiment bloqués. En revanche, il faut tout faire pour fermer le jan en complétant B2. Comme il n'est pas possible de fermer sur ce coup, il faut avancer les pions blancs de B11 et B10 pour s'en servir comme constructeurs au coup suivant. Deux solutions : B10-B4-B11-B7 ou B10-B6-B11-B5.
La diversification donne la solution : en effet, si Noir fait un 2, il faut pouvoir se donner le maximum de chances de rentrer en refrappant en B2. Or, on rentre dans le jan noir avec 3 et 4: B10-B6-B11-B5 donnerait les mêmes 3 et 4 pour refrapper; il faut donc préférer l'autre solution, B10-B4-B11-B7, qui refrappe avec 2 et 5.

PAGE 118

Othello:

1. 1. D1, 2. C1, 3. G2, etc.
2. 1. D1, 2. G1, 3. B8, 4. B7, 5. A8

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur général : Paul Dupuy
Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier : Jacques Béhar
Directeur commercial publicité : Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef : Alain Ledoux
assisté de : Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction : Marie-Colette Lucas
Direction artistique : Francis Piault
Secrétariat : Valérie Asselin
Photos : Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins : Claude Lacroix, Jean-Louis Boussange, Alain Meyer
Correspondant à Londres : Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing et développement : Roger Goldberger
Abonnements et anciens numéros : Susan Tromeur
Ventes au numéro : Jean-Charles Guérault
assisté de Marie Cribier
Réassorts et modifications : Terminal E 91, Tél. vert : 05.43.42.08
Relations extérieures : Michèle Hilling

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F : durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant

ARCADES
JEUX
GLACES P.M.U.
SEGA MASTER SYSTEM/Power Base
SEGA®
LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL
vente: AUCHAN - BHV - BOULANGER - CARREFOUR - CASINO - CONFORAMA - CONTINENT - CORA - EUROMARCHÉ - FNAC - HYPERALLYE - MAJUSCULE - MAMMOUTH - PLEIN CIEL, et chez votre vendeur habituel.
DISTRIBUTION EXCLUSIVE :
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA 55, avenue Jean-Jaurès 75019 PARIS - Tél. (1) 42.03.37.37